
電腦
遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
精忠報國
PC CHAMP
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
特別報導海外篇
東京電玩展
98'秋季展特報
20P
Activision八套強檔遊戲特別專訪
本期特別附贈
3D魔宮聖戰
+
MegaDisc
多了一片價格不變
秘技偵蒐營
鋼彈司令之鋼鐵神兵
星海爭霸異形無敵重兵
風雲之天下會感恩大放送
死亡之屋永生不滅
快刀亂麻圖片大觀園
攻城略地
超值大富翁4
+創龍傳——
——攻略別冊
非常問答
魔鬼戰將
戰略白皮書（上）
12P
創世紀外傳
之西風狂詩曲（下）
21P
沙丘魔堡2000
完全攻略（上）
特別活動
非常駭客－
訂雜誌、填選票
就有機會獲得
NBA LIVE99遊戲
非常電影－火速寄回印花，
就有機會獲得
首映電影票！
我很乖，
因為我要出國
戰略高手
BABE
PIG IN THE CITY
本期特別附贈
三界諭2－
真愛不死
座式年曆
深入報導
俠盜中隊
銀河間最精銳的戰機中隊
原罪
製作單位採訪
本月新GAME介紹
狂王之後繼者
幻影特攻
三國之星海風雲
第五元素
美國太聯盟2000
星海爭霸之怒火燎原
重返克朗多
歐洲空戰風雲
雷峰塔
33P
有問必答大贈送!!
酷斯拉精裝版VCD
俠盜中隊、賭神2000原版遊戲
酷斯拉背包、手錶
遊戲補完計劃
等獎品
116
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
November
1998
4 712063 000052
全球華人電腦門市
便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港HK $40 馬來西亞RM $25 加拿大CAD $18 美國US $12

軟體世界 智冠科技股份有限公司 

一介平民

竟能手創名震古今的大漢天朝？

弱勢可憐蟲居然可以反敗爲勝

變成超級大贏家



● 畫面採用 640x480 的解析度來表現，並以45度角模式來操控遊戲，容易上手。



● 玩者將扮演平民皇帝劉邦，與楚霸王項羽一爭天下，玩家可了解兩位歷史人物之興衰。

吞食天地 IV

楚漢の光輝

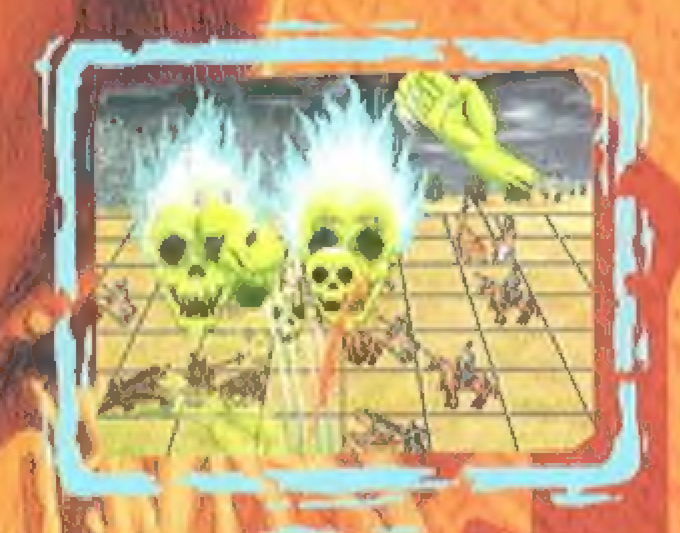
項

走一趟由小老百姓到九五之尊的坎坷之旅！

中國第一位平民皇帝的血淚戰史！



歷史是非，就在你手上蓋棺論定！





● 真實呈現楚漢時期戰鬥兵種——包括當時之士兵、弓兵、騎兵、強弩、戰車和投石器。



● 峰迴路轉的緊湊劇情 讓玩家充份體會劉邦的至情、項羽的豪情與虞姬的柔情。

● 各兵種之間互相的打鬥畫面 表現方式多達數百種，並有華麗奪目的全畫面法術動畫。





● 將領單挑採互動的方式來表現，讓玩家不再只是一位觀衆。



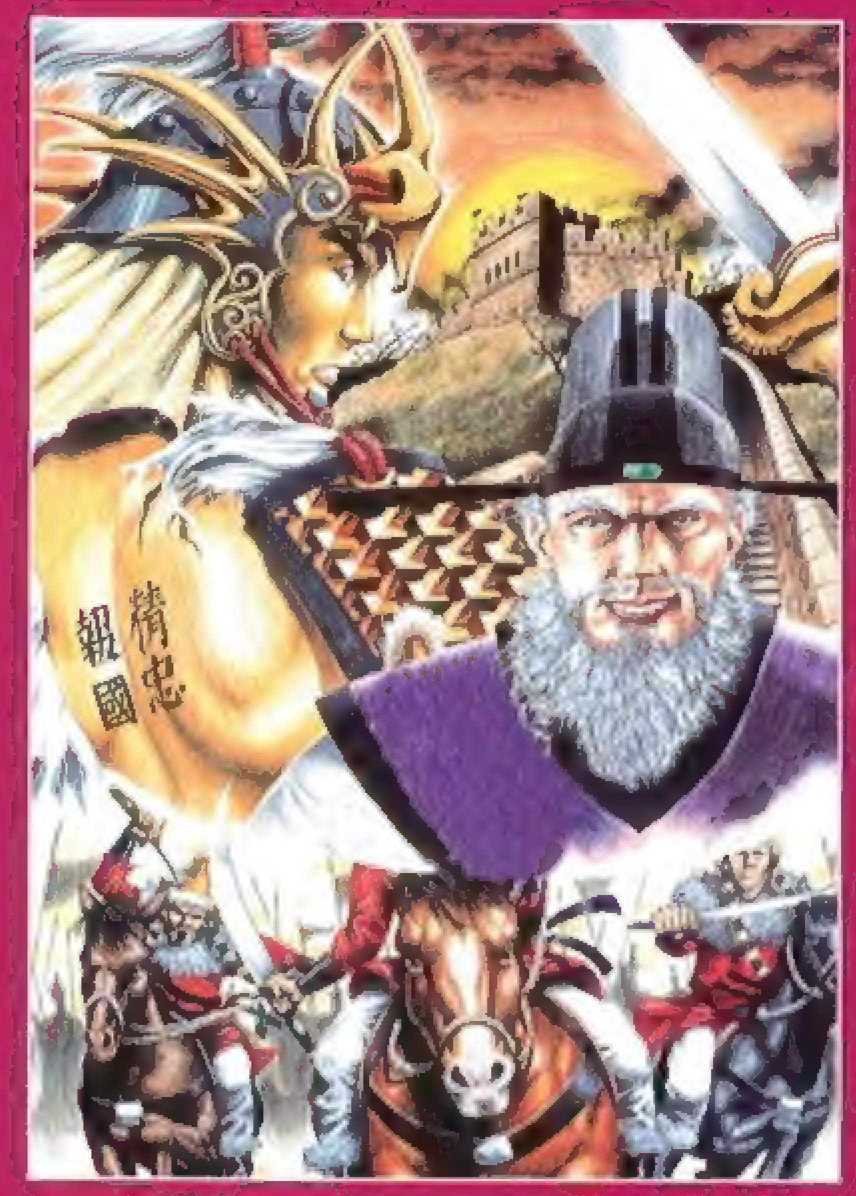
● 大將良相將一一登場，有蕭何、張良、韓信、項梁、英布

● 可重新編輯自己兵種的砍殺動作，取代遊戲原本設定動作，發揮自己的創意於遊戲中。

PC CHAMP

軟體世界雜誌

第116期目錄



- 1989年4月創刊
- 每月20日發刊
- 零買／劃撥／信用卡訂閱均可
- 本期封面提供：智冠科技



- 1995年元月領先發行
- 勁爆試玩・精彩DEMO……
- 1995年7月起每期隨書附贈



- 1995年10月正式上線
- 每月20日資料更新
- 全新功能加入中
- 全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

148 封面大賞

大宋英豪 岳飛傳



辣片追緝令

NEW GAMES STATION

軟體世界雜誌

目錄

當期菜單新鮮出爐

ゲームFOCUS



攻略地 Solution





151 特別報導

184 深入報導



攻略別冊



唯GAME論

其它專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：12月5日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A

問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

問題二答案：1.☐ 2.☑ 3.☐ 4.☐

Vcd Specail! 酷斯拉精裝版VCD

睽違多年的酷斯拉，再度展現它怪獸之王的魅力！除了三片光碟的最「大」視聽享受外，隨片還附贈二張迷你酷斯拉海報，欲參加抽獎的讀者，請儘速翻閱「軟糖報報」專欄研讀抽獎辦法！

●得利影視

●688元

20名



A. 俠盜中隊

你想以天行者路克的身份帶領銀河中最精銳的戰機中隊，衝破帝國闇暗的鐵幕嗎？俠盜中隊將實現你的夢想，多變的遊戲場景，劇情導向的戰鬥任務，讓身為星際大戰迷的你玩的大呼過癮欲罷不能！



15名

●松崗資訊

●1080元

B. 賭神2000

這是一座建築在WIN95/98上的豪華賭場，輪盤、21點、大老二、麻將等十數種玩法任你挑戰，不過癮的話還可以呼朋引伴連上「賭神網」一起來玩，賭性堅強的玩家，千萬別忘了來光顧順便玩個二把！

●博亞科技

●750元



20名



非常電影⋯

讀者只要剪下本頁的電影印花，貼在明信片上寄回索票地址，並在明信片上填妥問題的答案，只要答對者，就有機會獲得戰略高手或我很乖，因為我要出國之試映票二張，各有100個名額共400張試映票，請在截止日前儘速將明信片寄回，先寄到者以郵戳為憑優先處理，逾期不候，一張明信片只限索取二張試映票。

戰略高手

Q 在戰略高手一片中，聯邦女警探凱倫西絲所愛上的男人的職業是？

A ①醫生 ②律師 ③銀行搶匪 ④程試設計師



我很乖，因為我要出國

Q 我不笨，所以我有話說之第2集之片名為：

A ①我很乖，因為我要回家。 ②我很乖，因為我要出國。 ③我很乖，因為我要睡覺。 ④我很乖，因為我有買軟體世界。



電影名稱	試映地點	試映時間	索票截止日期
戰略高手	台北獅子林戲院	12月6日	11月30日
我很乖，因為我要出國	同上	12月中旬	12月8日

★索票地址：台北縣新莊市中興街77-2號3樓 贈票小組收

D. 酷斯拉背包



以酷斯拉為背面圖案的精美背包，國外售價12.99美金，在這裏只要運氣好就免費送出，容量與載重量皆不小，可以讓你多買幾本軟體世界雜誌帶回家！

●得利影視
●非賣品

20名

C. 酷斯拉手表

酷斯拉圖案裝飾的迷彩手表，LCD顯示錶面，超耐久電池，最重的是還有兩年保固哦！



●得利影視
●非賣品

20名

E. 遊戲補完計劃



你是否常有遊戲在玩你，而不是你在玩遊戲的感覺，沒關係，這本秘笈會讓你一日功力暴漲五十年，內容包羅萬象，有遊戲的安裝解除、資料修改、中日文win95/98雙系統合併、模擬器使用法等等。

●第三波資訊
●345元

20名

本月問答

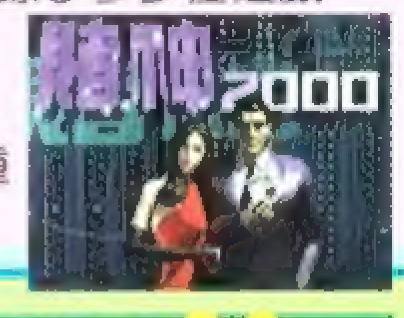
Q1 Q 星際大戰中，反抗軍陣營最精銳的飛行中隊名稱是：

A ①俠盜中隊 ②迅雷先鋒 ③三角洲部隊



Q2 Q 在「賭神2000」中「網際爭霸」這個網際網路遊戲模式裡，總共收錄了多少種遊戲類型？

A ①3種 ②6種 ③9種 ④12種





上期問題：在上帝也抓狂3中，單人模式共有幾個關卡？
正確答案： 25個
上期非常問答中獎名單已順利抽出，但礙於版面有限，無法完全刊出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：http://www.swm.com.tw

A. 合體之翼搖桿 2名

蘇威達 高雄市、鍾佳言 台中縣

B. 愛目之鏡 2名

陳慶華 台北縣、陳亮先 台南市

C. 上帝也抓狂—開天闢地 10名

林三信 台中縣、賴志仁 台中市、
陳易昇 台南市、賴志明 南投市、
林姿吟 台北市 ………等10名

D. 三國之星海風雲 20名

謝孟庭 台中市、黃 政 台中縣、
鄭一慶 台北市、林金丞 台北市、
吳圳松 台南市 ………等20名

E. 異形地球 10名

黃建銘 嘉義市、簡偉哲 基隆市、
商英達 台北縣、 ………等10名

F. 鐵達尼號 VCD 30名

來子翔 屏東市、黃國斌 花蓮市、葉石春 高雄縣、
黃珠雪 高雄市、林建銘 台中縣、黃文生 台北縣、
郭正良 台南市、陳盈谷 宜蘭縣 ………等30名

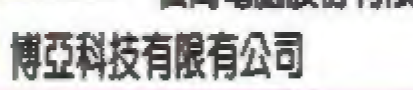
G. 鐵達尼號精品組合 30名

陳駿德 台中縣、黃文卿 高雄市、黃崇倫 台北縣、
蔡麗英 高雄縣、簡詩能 桃園縣、黃鼆丞 台北縣、
林丞禹 基隆市、洪碩彥 彰化縣 ………等30名

H. 風雲之天下會攻略本 20名

黃郁凱 台北市、陳建通 台中縣、張善學 台北縣、
李煥棋 桃園縣、蔡鎮宇 高雄市、周仲元 台北市、
李宗明 桃園縣、柯泰年 高雄市、林育宣 台北縣、
陳姵樺 台北市、陳建銘 嘉義市 ………等20名

贊助廠商

得利影視股份有限公司


博亞科技有限公司
第三波資訊股份有限公司




廣告索引



發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang. Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主編	李永浴	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
文字編輯	廖奇建	Edward Liau. Editor	edward@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@wm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	廖玉霖	Lover Lin.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang. Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部　ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌、葛文怡
特約作家　葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建民、張世松、李　嚴、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻麟、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家惟、劉建台、陳志明、朱紹祖
特約封面設計　蘇執斐

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　傳真:886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司　台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334　FAX：886-2-25044222
台灣南區　Southern Taiwan　高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251　FAX：886-7-8151015
台灣中區　Central Taiwan　台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870　FAX：886-4-2060610
台灣北區　Northern Taiwan　台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188　FAX：886-2-27889295

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香港　Hong Kong　香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：002-852-2729-2781　FAX：002-852-2728-0999
星馬　Malaysia　8A. Jalan Rengas. Southern Park. 41200 Klang.
Selangor Darul Ehsan. West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730　FAX：60-3-333-0731
澳洲　10118-20 Great Western Highway ParramattaN.S.W., Australia 2150
Tel：002-612-9891-5520　FAX：002-612-9891-5530
美國　U.S.A　9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177　FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大　CANADA　215-13986 Cambie Rd. Richmond.B.C V6V 2K3 Canada
TEL：002-1-604-232-1223　FAX：002-1-604-232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)7379918



Fallout 2
異塵餘生 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
永不結束的經典RPG
80年後，浩劫繼續蔓延…
Vault-Tec
異塵餘生2 Let's PARTY !
時間：12月7日（星期一）下午2:00PM-6:00PM
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Inter wise
英特衛多媒體聯合國
ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

非常

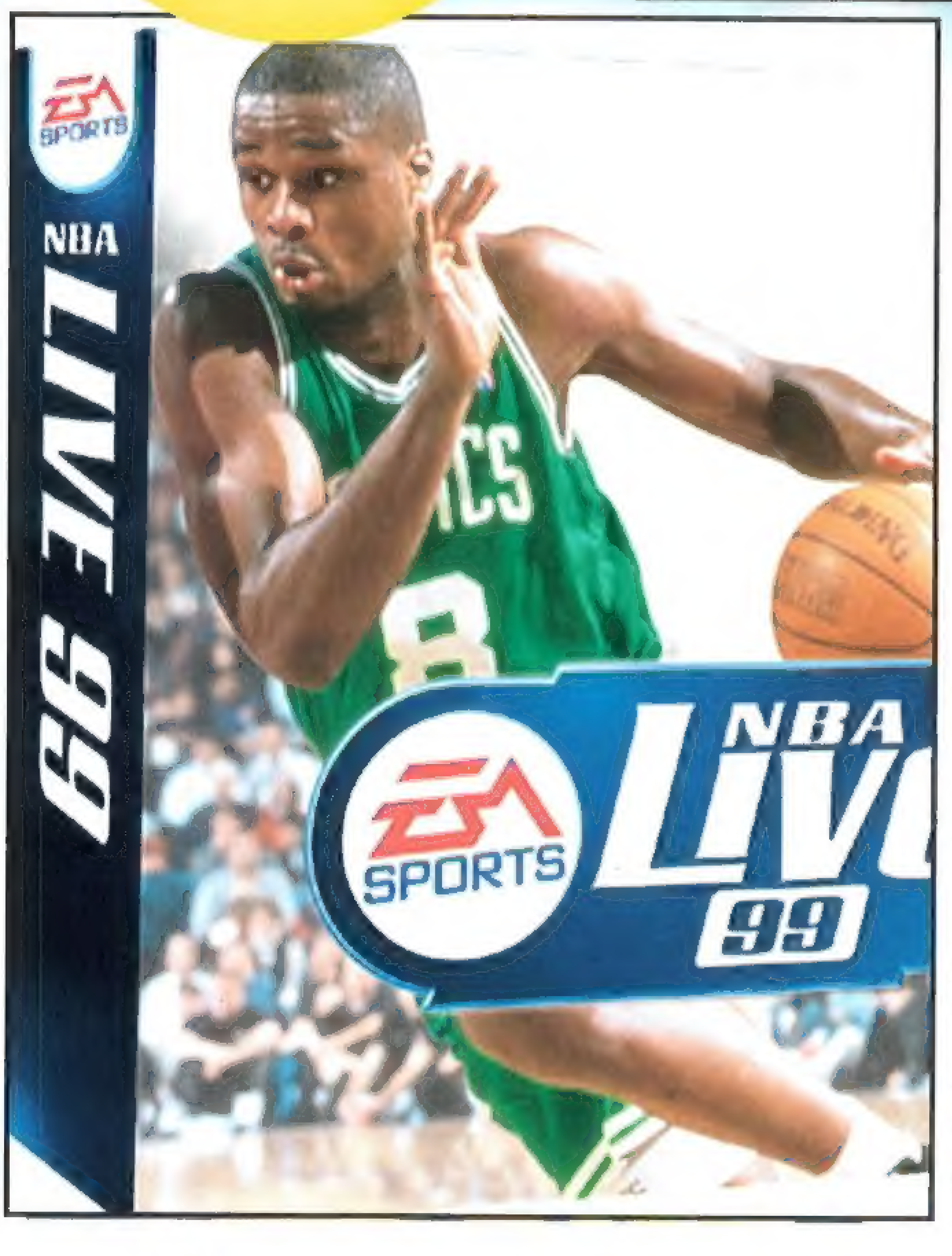


訂閱軟體世界雜誌一年份1980元，前五十名訂戶即可免費獲贈本月熱門軟體「NBA LIVE 99」遊戲大碟一套。

免抽獎，馬上訂，馬上送。

電腦遊戲排行榜





本月熱門軟體

非常主辦：東視「遊戲駭客族」‧ ‧聯合報　　非常協辦：力碩資訊‧英普達資訊網

第二季抽獎中獎名單揭曉

非常駭客獎

比雅久機車（一名）：

蘇俊羽　北縣板橋文化路一段285巷23號4樓

非常熱門獎

◎致福586多媒體電腦（一名）：

鄭勝文　北市基隆路一段333號

非常聳動獎

超級耳朵中文語音輸入系統（五名）

劉正偉　台北市通化街200巷8號4樓
李元廷　苗栗縣銅鑼鄉銅村永樂路1 18號
胡煥庶　台北市虎林街242巷22號5樓
陳亦如　台中縣梧棲鎮草湳里文昌路773巷1弄14號1樓
許隆淵　台北市民生西路336號

非常酷辣獎

威洋巫毒卡2代（十名）：

劉哲文　高雄縣旗山鎮旗甲路三段381號
陳明俊　屏東市光復路247巷9號
王貴文　台北市信義路四段405號3樓
王泰元　台南縣永康市龍潭街62號
林春梅　北縣新店市中正路680巷33弄2號2樓
袁芳祥　桃園市慈文路252巷9號
宗丞偉　桃園縣復興鄉義盛村2鄰28號
張裕哲　高雄縣鳳山市中崙二路580巷24號7樓
[illegible]文彥　新竹市民族路42號
高偉家　彰化縣福興鄉西勢村員鹿路一段144號

非常特別獎

[illegible]（二名）

黃枝田　雲林縣西螺鎮福興路113號
許宏偉　雲林縣麥寮鄉橋頭村2鄰23號

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。
〈本月熱門遊戲．美商藝電提供全省熱賣之「NBA LIVE 99」遊戲大碟〉

所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：

比雅久PMX機車
Y世代最炫的鐵騎



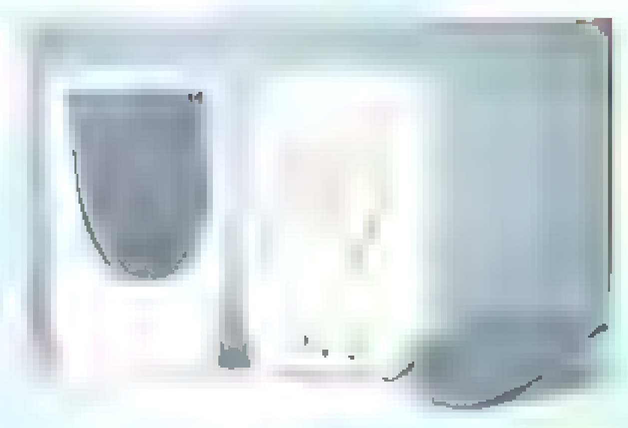
劇院3D多媒體喇叭
最in的漢瑞家庭



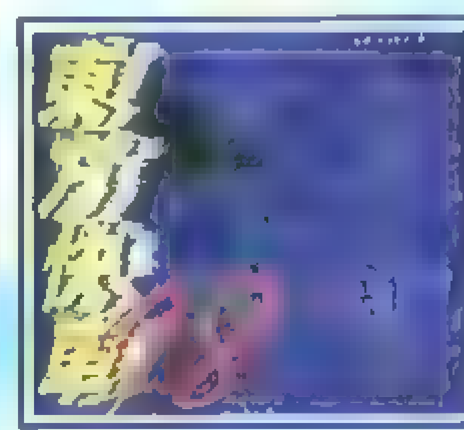
全功能喇叭
人因科技「合體之翼」



多媒體喇叭
超高感度漢瑞電腦



當月熱門電腦遊戲



為感謝讀者熱烈支持，第二季特別增加「非常特別獎」五名，贈送「東方快車」強力翻譯軟體一套。

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中及每週日下午5:00～6:30東視綜合台「遊戲駭客族」節目中公佈相關訊息。
◆英普達資訊網（網址　www.is.net.tw）也有中獎名單及活動報詳細介紹。

非常贊助：比雅久機車．美商藝電股份有限公司．穩達資訊有限公司．人因科技股份有限公司．漢瑞公司







誰是最愛？誰是最強？

在最兇狠的情濤愛浪裡．誰是最後的贏家

是愛情？還是武力？



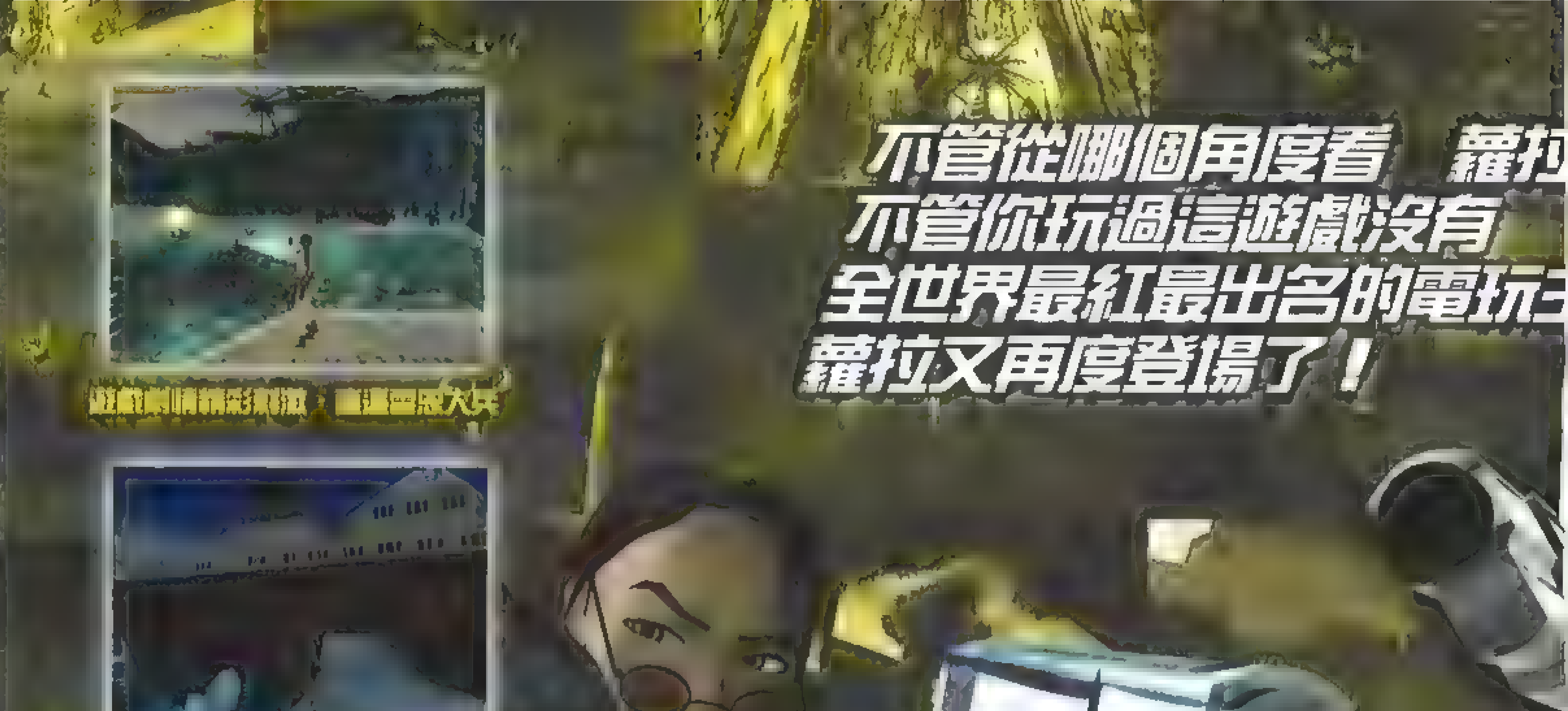
* 橫跨台港結合遊戲與娛樂業菁英所製作國內第一款即時3D的RPG遊戲
* 即時3D完全展現多變的視角，讓動作及戰鬥的真實感受呈現
* 引人入勝的[illegible]多重視角的變[illegible]，讓你如置身電影的情境之中
* 進入名家編寫的劇情之中，感受劇中人物的愛恨情仇。
* 簡單的操作模式及清楚的指示讓你輕鬆操作完全感受遊戲中的樂趣
* 操作扮演多種角色，搜尋與調查遊戲中各式的線索，挑戰世界最大的智慧犯罪集團。
* 媲美電影等級的光影變化及逼真的聲光效果



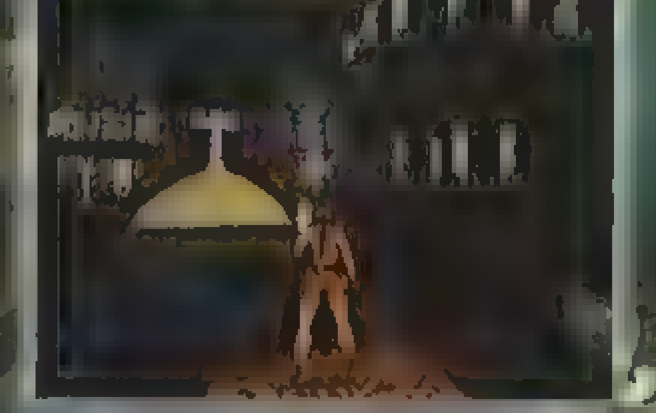


第三波資訊股份有限公司




不管從哪個角度看　蘿拉
不管你玩過這遊戲沒有
全世界最紅最出名的電玩
蘿拉又再度登場了！










CORE



遠最動人
古墓奇兵
III
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
虛擬明星千面蘿拉選美比賽，
歡迎上網投票 http://www.acertwp.com.tw


KOEI™
20th Anniversary
20週年紀念特別作品
第三波資訊
http://www.koeitwp.com.tw


小情人
希望我們可以擁有快樂的每一分每一秒,
因為從現在起我們將要和您一起渡過這與衆不同的365天,

現在踏進入這個野蠻的世界中，並且為最血腥的戰爭做好準備，你會體驗到不曾看過的冷酷無情的暴力與混亂。

銀河飛龍

克林貢人

STAR TREK THE NEXT GENERATION

KLINGON HONOR GUARD

共有多達10種武器可選擇，用真正的Klingon Batleth劍和Dk tahg小刀來痛宰敵人

遊戲中擁有這系列影集中演員的聲音

與極為精細的生物作戰

與20種不同的敵人展開猛烈的對戰

你的敵人擁有精密的人工智慧和你對抗，他們會找掩護，發出警告，找同伴支援，甚至合力把你殲滅

多人連線功能

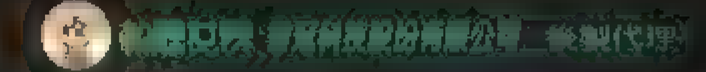
可在網路上比賽，你可以選擇死鬥模式或是和同伴合作完成任務

12月 冷酷上市



紅蜻蜓工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
唷呵
唷呵
賺錢！
推推！
以轉輪盤征服中原
用搞破壞一統江湖
向各位俠客俠女們推薦！
以武林眾生相為主題的大富翁遊戲！
雖然地無三里平，
人無三兩銀
但是
有信心的公子哥兒、
大小姐們
請跟我們一起笑"爆"江湖任我行！
這是玩大富翁時發出的聲音嗎？
新概念大富翁遊戲
中國傳統武俠氣息
無限自由的RPG成份
人氣鼎盛的益智遊戲
還可以上少林、武當等大門派學習秘技！
遇見亦敵亦友的怪怪像伙，
還有許多奇怪的武林禁地
等著你來闖哦！！！！！


情與義的糾結
愛和恨的交織
他・步驚雲・
誓要向命運挑戰！
風雲之天下會
香港漫畫天王馬榮成首次委氣進軍電腦遊戲之作



◆改編香港暢銷天王馬榮成之「風雲」至海上殺雄霸為止，玩者將扮演步驚雲手執絕世好劍斬盡天下不平事。

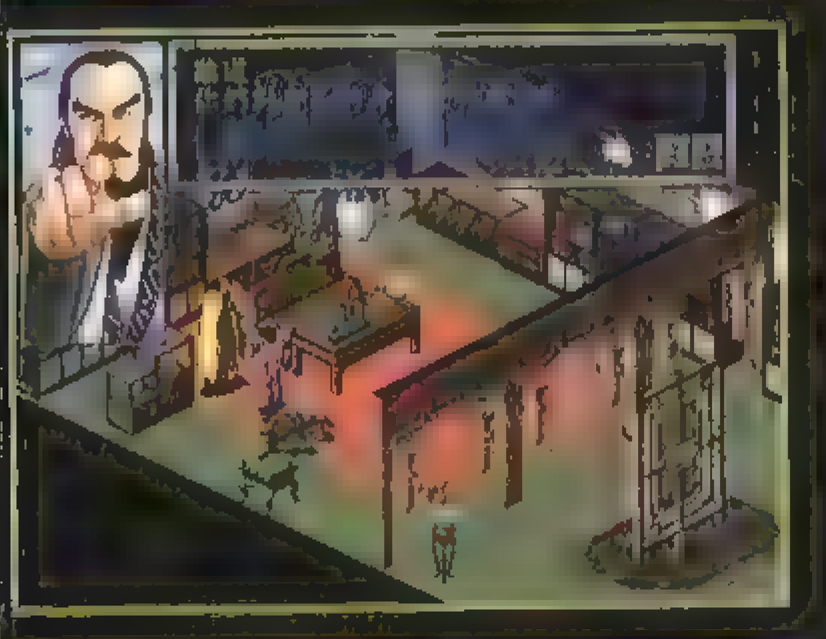


◆漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟：秦霜、聶風、武林神話：無名、天下會首腦：雄霸、英雄劍傳人：劍晨及古怪隱秘的殺手：天池十二煞等皆將出現。



◆可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。

◆人物造型將隨劇情發展而有不同變化，完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。



◆戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿、雄霸的三分神指、莫名劍法及劍廿一等。施展招式時人物衣袂飄飄，刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。

◆玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、[illegible]、火麟劍。





震鬼神的人物！大逆轉的劇情！驚天地的戰鬥！
道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG!



文武全才的唐伯虎，
真的惹上了超級大麻煩？
武林中出現的這張「富可敵國」八美圖，為什麼讓唐伯虎頭痛不已？
自認對文學造詣有十足把握的大才子，
為什麼還會被人欺負的抬不起頭？
最大男人主義的唐伯虎，
為什麼還好意思跑到酒樓去學女聲、穿女裝？
這麼多的「為什麼」，難道，唐伯虎真的惹上了超級大麻煩？
【九　空】
玉纖弄水涼浸腕
輕雲風露不知寒
【秋　香】
春山如笑眉能語
秋水為神目與成
江南才子
唐伯虎
遊戲特色：
●綜合文、武、機智及戰鬥，玩家可盡情掌握江南才子唐伯虎的命運。
●自由度極高，沒有固定模式，玩家必須按照任務來面臨不同的挑戰。
●機動性極高的戰鬥能力時間制，如何以最輕鬆的方式獲勝，正考驗著玩家的智慧。


【陸昭容】
【羅秀英】
落花如夢又黃昏
【馬鳳鳴】
多種動畫式極招「怒海嘯天」、「蟠龍吐珠」、「虎躍三式」等失傳絕技也驚天登場。
絕妙的煉酒功能，當「夢泉水」、「孔雀淚」等酒水及「雪中行」、「千輪花」等酒果煉化之後，將會有更意外的招式讓你拍案叫絕！
3D場景多達八十多個，劇情在精緻美麗的全景大圖中發展，清新的感受更是與眾不同。


這一刻，你也可以成爲商場上最
復古式美學的充份運用，讓你
遊戲發生於中國動盪的時代背景，只要努力及擁有運氣
人物風格極端分明，只要運用你的識人技巧，必能
商場方式符合當時的上海規定，一面遊戲還可以一
故事化劇情顛覆傳統大富翁，玩家必須依照任務指示
呼過癮，欲罷不能！

閃亮的主角！

遊戲特色

在遊戲中亦趕上流行的風潮

任何人都可以當上商業霸主，

妙利用[illegible]為你帶來無限商機

學習與現實有關的商業行為

行[illegible]各項高難度的挑戰必能讓

上海大富翁 一九四〇

喜歡在清晨聽雨，淺淺細細，
喜歡在言詞中加幾句 English，
感受學問的豐餘；
喜歡無限充沛的商機與無奈的交易；
喜歡別墅落成的踏實與拍賣的失意，
但，我絕不放棄，
那種執著於知識的另一種商場之心！
只因我永遠相信：
「人生如舞台，今朝有我，必使掌聲如雷！」





聖 劍 奇 兵

三個由三把神聖武器所引發出來的故事，
集結成一套全新型態中文 RPG。









軟體世界
智冠科技股份有限公司



TRINITY

聖·劍·奇·兵

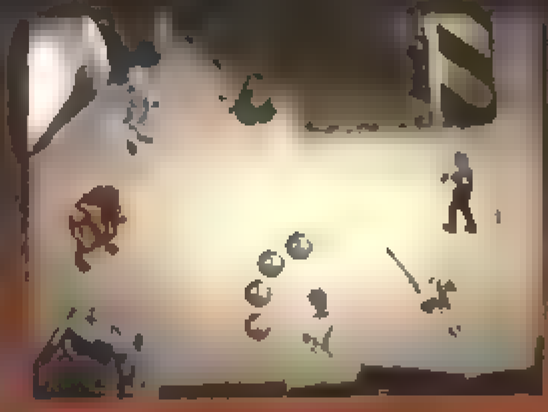
整個遊戲由三位不同主角以三個不同故事所組成，大大增強了耐玩度！

即時的作戰系統，遊戲的刺激感非一般的 RPG 所能比較！

十多首悅耳的 CD Sound Track 遊戲音樂使玩家更容易陶醉在遊戲世界當中！

畫面以 640*480*65535 色高彩顯示色彩斑爛！











http://www.acebrock.com



LORDS OF ANCIENT KINGDOM

古文明霸王傳
全彩完全攻略本

全彩完全攻略
首批特價一九九元

全省7-11、萊爾富均可購買得到哦！

歡迎加入！！

新人募集中！



服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw





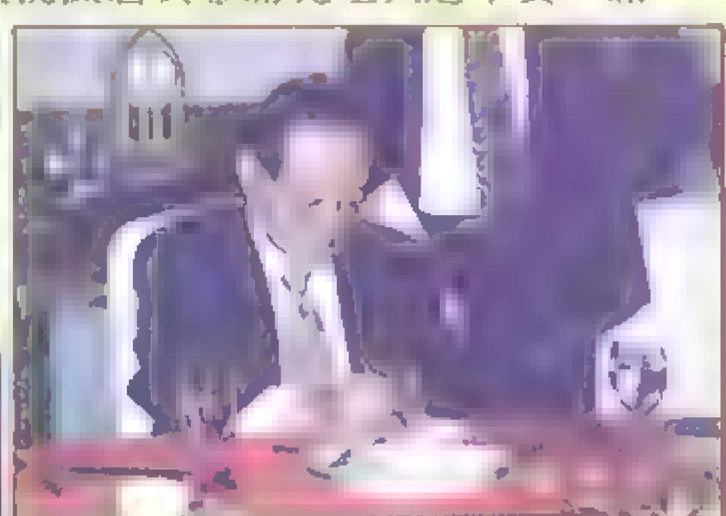
編輯手札

讀者們期待已久的東京電玩展報導終於出爐了！雖然東京電玩展的例行春秋兩季展覽是日本遊戲界的一大盛事，但由於Playstation、N64、Saturn在日本海外的出機量亦不小，因此，每當東京電玩展一開展，就吸引了全世界玩家注目的眼光。

這篇由我們親愛的主編親自執筆的東京電玩展報導，不但採訪的過程是一波三折，文章也是千呼萬喚始出來。說到一波三折，相信忠實讀者都聽過這個故事與典故，不知道的人，除了罰水三杯外，姑且我再說一次，你有聽過獨臂刀王，但獨臂筆王有聽說過嗎？話說春季展開展前一天，當FZR遇上一台MARCH，轟隆一聲，我們親愛的主編大人經此奇遇，除了多了一條斷手臂之外，因緣際會還打通了任督二脈，寫稿功力暴增數十倍，也許是接上了麒麟臂，開刀不到一個月，就能用微弱顫抖的手按滑鼠玩GAME了，數月下來，搖稿量堪入筆王之列，只可惜，既然身爲王者，架勢必然與其他小角色不同，東京電玩展秋季展之後，悟出了手中無筆，心中有筆的無上心法，因此醞釀許久，在眾人千呼萬喚中發出了這一道強橫的功力，東京電玩展報導因此得以不讓讀者緣慳一面。

可惜麒麟臂終究不是自己的手臂，借來的總得還給醫生，現在又收到緊急入院通知，必須開刀取出手中的鋼條，得掛病號十天左右，編輯部頓失一名大將，老編與眾編輯們有得忙了，在此希望各位讀者們給予他最大的祝福，衷心祈禱他能完全康復！

在一片八點檔的金庸熱潮中，金庸來台又造成一股旋風，冠蓋雲集雲集的射鵰英雄宴中，三黨北市市長候選人與眾政治人物與金庸煮酒華山論劍，老編當然……沒有機會列席品嚐那「北丐降龍十八掌」、「二十四橋明月夜」、「駝山西毒五蛇羹」等武俠菜色。但很榮幸的是，經由智冠科技總經理，也就是本刊社長王俊博先生具名邀請，老編得以與社長一起在凱悅飯店與金庸先生共進午餐，席間相談甚歡，並蒙金庸先生賜下簽名，智冠科技也得到金庸先生的題字—「利用科技，創造智能」，大師風範真令人有如沐春風之感，在此聊表以上數字，藉以舒懷。





李俊賢
chief@swm.com.tw



統計日期：10月20日～11月10日
資料來源：軟體世界第115期選票

排名	遊戲名稱	上回	發行	類型	票數
1	風雲之天下會	上回1	智冠科技	角色扮演	870
2	大富翁IV		大宇資訊	益智	715
3	神鵰俠侶’98版	上回3	智冠科技	角色扮演	588
4	金庸群俠傳’98版		智冠科技	角色扮演	536
5	古文明霸王傳	上回2	宇峻科技	戰略角色扮演	514
6	沙丘魔堡2000		第三波	即時戰略	433
7	創世紀外傳～西風狂詩曲		旭力亞	角色扮演	419
8	太空戰士VII	上回4	美商藝電	角色扮演	300
9	魔法門VI～奉天承運	上回5	歐樂影視	角色扮演	262
10	永遠的伊蘇		協和國際	角色扮演	261

北區：旭傑資訊 TEL:(02)2371-0600　創世紀唱片 TEL:(02)2954-8384　上利資訊 TEL:(02)2944-9821
逸達企業 TEL:(02)2927-8597　弘城資訊 TEL:(02)2969-2896　介安電腦 TEL:(02)2998-1953
波派資訊 TEL:(02)2911-4355　筑翔資訊 TEL:(02)2937-7515　世國資訊 TEL:(02)2932-7046
仲美資訊 TEL:(02)2915-0601　安政電子 TEL:(02)2394-4916　政格企業 TEL:(02)2321-6192
來欣電腦 TEL:(02)2396-5781　景佳資訊 TEL:(02)2397-3802　天青資訊 TEL:(02)2823-8778
帝細帝電腦TEL:(03)422-1662　三井電腦 TEL:(03)333-3000　丸升文化事業TEL:(03)333-8247
創世紀電腦TEL:(03)335-4950　書耕電腦圖書TEL:(035)225-792
中區：東興電腦 TEL:(037)337-865　群欣電腦 TEL:(04)776-0799　順發3C量販 TEL:(04)226-9696
冠龍科技 TEL:(04)223-1662　龍達資訊 TEL:(04)223-4101　詠銘電腦 TEL:(04)623-5298
諾貝爾書城TEL:(04)528-5196　101電腦 TEL:(04)520-8961　駿業資訊 TEL:(04)875-4362
易泰電腦 TEL:(04)836-7484　遠太電腦 TEL:(04)222-0050　龍軒電腦書局TEL:(04)201-6622
有樂國際 TEL:(04)329-5076　益崧資訊 TEL:(047)277-115　三民書局豐原店TEL:(04)524-4752
南區：墊腳石圖書TEL:(05)227-3928　宏華軟體書城TEL:(06)228-0395　日本橋遊戲台南店TEL:(06)226-3129
鴻裕資訊 TEL:(07)222-0260　宏爐電腦 TEL:(07)237-7391　日本橋遊戲高雄I店TEL:(07)235-1848
宏華電腦 TEL:(07)387-9581　晶球電腦 TEL:(07)316-4949　日本橋遊戲高雄II店TEL:(07)222-7075
TOP SOFT TEL:(07)348-7320

特別感謝本月參與銷售排行的全省45家經



林竹軒　鳳山市、莊志宇　桃園縣、沈立中　台中縣、陳林家　新竹縣、李俊璋　高雄市、
楊松霖　台北縣、莊英偉　桃園縣、林政傑　台南縣、柏心韻　鳳山市、林聖斌　桃園縣、
徐仁志　桃園縣、胡景銘　高雄市、張家銘　雲林縣、王裕晟　桃園縣、宋巍偉　桃園市、
陳建銘　台南縣、馮雋翔　嘉義縣、劉啓宏　高雄市、林楊森　台北縣、陳家揚　高雄市。
（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於11月20號以掛號寄出。）



排名	遊戲	票數	上回	代理	類型
1	風雲之天下會	3139	上回1	●智冠科技	●角色扮演
2	大富翁IV	1638	[illegible]	●大宇資訊	●益智
3	太空戰士VII	1111	上回2	●美商藝電	●角色扮演
4	三國志VI	707	[illegible]	●第三波	●策略
5	星海爭霸	523	上回4	●松崗電腦	●即時戰略
6	古文明霸王傳	468	上回6	●宇峻科技	●戰略角色扮演
7	美少女夢工場～夢幻妖精	208	上回7	●精訊資訊	●養成
8	世紀帝國	181	[illegible]	●展碁	●策略
9	魔法門VI～奉天承運	163	上回9	●歐樂影視	●角色扮演
10	魔幻天下	143	上回3	●光譜資訊	●益智



[illegible] 台中市、林文卿 [illegible] 高雄市、張耀澤 [illegible]

●11月中獎名單 [illegible]

新片觀測站

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示：上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

智冠科技 TEL:0800-[illegible] FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
江南才子唐伯虎	角色扮演	WIN95/DOS	中文	12月上旬	未定
水滸傳	策略RPG	WIN95/DOS	中文	88年元月	未定
上海大富翁1940	益智	WIN95	中文	11月底	未定
吞食天地4—楚漢的光輝	角色扮演	WIN95/98	中文	88年2月	未定
小叮噹大富翁	益智	WIN95	中文	12月下旬	未定
大宋英豪—岳飛傳	策略RPG	WIN95	中文	88年元月	未定

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4464 http://[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
StarCraft資料片—Brood War怒火燎原	即時戰略	WIN95	英文	12月	780元
魔獸爭霸II中文版	即時戰略	WIN95	中文	11月	990元
Behind the Magic傳奇幕後	多媒體百科	WIN95	英文	11月	1200元
戰國風雲	即時戰略	WIN95	中文	11月	650元
Grim Fandango神通鬼大	人物冒險	WIN95	英文	11月底	990元
F-16 Multirole Fighter F-16全方位戰隼	飛行模擬	WIN95	英文	11月底	1080元
MIG 29 Fulcrum 米格29支點式戰機	飛行模擬	WIN95	英文	12月	1080元
Delta Force三角洲部隊	戰術小組模擬	WIN95	英文	元月底	1080元
Rogue Squadron俠盜中隊	動作射擊	WIN95	英文	12月	1080元
Viper Racing分秒必爭（暫譯）	賽車模擬	WIN95		12月底	1200元
Half-Life千鈞一髮絲（暫譯）	動作	WIN95		元月底	1250元
Quest of Glory V:Dragon Fire 火龍試煉（暫譯）	冒險+角色扮演	WIN95		元月底	1250元

[illegible] TEL:(02)2232-008[illegible] FAX:(02)2231-267[illegible] [illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
黃金島遺蹟	冒險	WIN95	中文	11月上旬	未定
明星之夢	養成	WIN95	中文	11月中旬	未定
龍機傳承	角色扮演	WIN95	中文	12月上旬	未定
夜想曲—妖精的敘情	角色扮演	WIN95	中文	12月中旬	未定
初戀	養成	WIN95	中文	元月上旬	未定
創世神話	角色扮演	WIN95	中文	元月中旬	未定
聖天使學園	角色扮演	WIN95	中文	元月下旬	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
夢幻新世界	即時策略	WIN95/98	英文	12月5日	890元
鐵路大亨2	即時策略	WIN95/98	英文	12月10日	980元
狂王之後繼者	策略	WIN95/98	中文	12月15日	850元
殺無赦2	即時戰略	WIN95/98	英文	12月15日	980元
敖翔天際	飛行模擬	WIN95/98	英文	88年元月	980元
坦克獵殺者	飛行模擬	WIN95/98	英文	88年元月	980元
光速兔崽子2	動作	WIN95/98	英文	88年元月	700元
鐵血聯盟2	策略+RPG	WIN95/98	中文	88年2月	980元
時空英豪	動作	WIN95/98	英文	88年3月	980元
真命天子	即時戰略	WIN95/98	中文	88年3月	980元

[illegible]梵太師國際股份有限公司 TEL:(02)2756-5835 FAX:(02)2756-5862 http://[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
創龍傳	戰略角色扮演	WIN95	中文	11月上旬	920元
裝甲英雄	益智	WIN95	中文	未定	未定
魔神群英	策略	WIN95	中文	未定	未定
殺氣	角色扮演	WIN95	中文	未定	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
台灣職棒大聯盟	運動	WIN95	中文	12月	870元
銀河英雄傳說V	戰術策略	WIN95	中文	12月	780元
中英文快打2	教育	WIN95	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法門VI中文版	角色扮演	WIN95	中文	8月26日	1080元
天空之城Stratosphere	即時戰略	WIN95	英文	10月	790元
暗神2000	角色扮演	WIN95	中文	10月	720元
太空邦妮Space Bunny	冒險	WIN95	英文	11月	未定
旭日東昇2	即時戰略	WIN95	英文	12月	未定
安魂曲－天使之怒Requium	冒險	WIN95	英文	12月	未定

第三波資訊 TEL:(02)8780-8686 FAX:(02)8780-8680 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大航海時代外傳	冒險RPG	WIN95	中文	11月	1100元
三界諭2	角色扮演	WIN95	中文	11月	890元
俏皮小情人	養成	WIN95	中文	11月	760元
超級運動員2	益智動作	WIN95	英文	11月	880元
真人快打4	格鬥	WIN95	英文	11月	880元
古墓奇兵3	動作冒險	WIN95	英文	12月	1080元
三國志－曹操傳	策略RPG	WIN95	中文	12月	1350元
幻影特工	動作RPG	WIN95	中文	12月	760元
第五元素	動作冒險	WIN95	英文	12月	990元
三國志6 威力加強版	歷史模擬	WIN95	中文	12月	980元
銀河飛龍－克林貢人	動作射擊	WIN95	英文	12月	990元
歐洲空戰風雲	飛行模擬	WIN95	英文	12月	990元
長驅直入	動作射擊	WIN95	英文	12月	880元
文明帝國2網路版	策略	WIN95	英文	12月	1100元
極樂大進擊	益智	WIN95	中文	12月	720元
摩納哥GP大賽車	賽車模擬	WIN95	英文	12月	990元
Top GunII:Hornet's Nest	飛行模擬	WIN95	英文	88年元月	未定
Dark Vengeance	動作射擊	WIN95	中文	88年元月	未定
Tides of War	戰略	WIN95	英文	88年元月	880元
血祭2	冒險	WIN95	英文	88年元月	880元
SPEED BUSTER	賽車模擬	WIN95	英文	88年元月	未定
遊戲整人專家2000	工具軟體	WIN95/98	中文	88年元月	680元
虎口餘生	動作冒險	WIN95	英文	88年元月	未定
終極加速	動作模擬	WIN95	英文	88年元月	未定
鐵鷹F-16	飛行射擊	WIN95	英文	88年元月	990元
俠客遊之前途道標	角色扮演	WIN95	英文	88年2月	未定
般若魔界2	角色扮演	WIN95	中文	88年2月	未定
捍衛雄鷹4.0	飛行模擬	WIN95	英文	88年2月	未定
愛蒂絲的魔法冒險	角色扮演	WIN95	中文	88年2月	750元
THE WAR OF THE WORLDS	戰略	WIN95	英文	88年2月	880元
NEWMAN HAAS RACING	賽車	WIN95	英文	88年2月	未定
英傑傳系列5－信長傳	策略RPG	WIN95	中文	88年2月	1350元
MASTER COMBAT	戰略	WIN95	中文	88年2月	未定
凱撒大帝3 中文版	策略	WIN95	中文	88年2月	未定
魔法公主	養成	WIN95	中文	88年3月	750元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
神龍教	角色扮演	WIN95	中文	10月中旬	880元
洪荒時代	策略	WIN95	中文	10月底	800元
魔域傳說－永恆之書	角色扮演	WIN95	中文	11月	未定
官能教習95	養成	WIN95	中文	12月	未定
Amaranth 3D(中文名稱未定)	動作角色扮演	WIN95	中文	12月	未定
基因方程式shift	冒險	WIN95	中文	12月	未定
新龍門客棧	策略	WIN95	中文	88年元月	未定
教育實習	冒險	WIN95	中文	88年元月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
網路新世紀	角色扮演	WIN95	英文	11月	未定
重回侏儸紀	動作	WIN95	英文	11月	980元
瘋狂大車拼五	運動	WIN95	英文	12月	980元
勁爆美國職籃99	運動	WIN95	英文	11月	1080元
洛杉磯未來戰警	動作	WIN95	英文	12月	未定
上帝也抓狂	策略	WIN95	英文	11月	1380元
摩托雷神2	運動	WIN95	英文	12月	1080元
模擬城市3000	策略	WIN95	英文	88年元月	1380元
國際足盟大賽99	運動	WIN95	英文	12月	1080元
越野大車拼5	運動	WIN95	英文	12月	980元
WWII空戰傳奇	模擬飛行	WIN95	英文	11月	1280元

光譜資訊 TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
實戰台灣麻將	益智	WIN95/98	中文	11月上旬	640元
夢幻四驅車	策略模擬	WIN95/98	中文	88年元月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
機甲戰士	角色扮演	WIN95	中文	12月15	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
鐵甲英豪	策略RPG	WIN95	中文	10月20日	720元
極地之光	動作RPG	WIN95	中文	11月	未定
三國之星海風雲	策略RPG	WIN95	中文	12月	未定
裝甲元帥	益智	WIN95	中文	12月	未定
風暴	策略RPG	WIN95	中文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
劍魂之血肉橫飛	動作	WIN95	英文	10月	760元
縱橫太空：危機四伏	動作	WIN95	英文	10月	760元
巫術總動員	角色扮演	DOS/WIN95	英文	11月	1380元
大海盜	冒險	WIN95	英文	10月下旬	1280元
Brunswick職業保齡球大賽	運動	WIN95/98	英文	10月下旬	1280元
美國釣魚名人賽	運動	WIN95	英文	10月下旬	1280元
美國大聯盟2000	運動	WIN95	英文	11月	1200元
柏德之門	角色扮演	WIN95	英文	12月	未定
異形餘生2	角色扮演	WIN95	英文	11月底	未定
A.I	即時策略	DOS	英文	12月	未定
Star Trek:Vulcan Fury	射擊	WIN95	英文	12月	未定
魔法門總動員	角色扮演	WIN95	英文	12月	未定
橫行霸道	動作	WIN95	英文	11月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
浪漫創世神話	養成	WIN95	中文	12月	760元
快刀亂麻	養成	WIN95	中文	11月3日	760元
迦鱗演義	角色扮演	WIN95	中文	11月20日	760元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Fin Fin海洋系島嶼軟體1-5場景(內含通訊器＋1片)	人工智慧電腦寵物	WIN95/98	中文	11月16日	2800元
Fin Fin海洋系島3-5場景	人工智慧電腦寵物	WIN95/98	中文	11月16日	880元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天地劫—神魔至尊傳	策略RPG	WIN95	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魂之石	3D即時策略	WIN95/98	中文	未定	未定
發達之路	益智	WIN95/98	中文	未定	未定
非常天才	益智	WIN95/98	中文	未定	未定
終極賽車SE	運動	WIN95/98	英文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
象棋兵法	益智	WIN95/98	中文	11月30日	390元
象棋入門	教育	WIN95/98	中文	元月30日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
特種部隊	動作	WIN95	英文	10月26日	1080元
除暴特警隊之虹彩6號	動作	WIN95	英文	11月23日	1180元
宇宙裝甲兵	動作	WIN95	中文	11月	890元
古瀾寶貝	戀愛冒險	WIN95	中文	88年元月	未定
召喚精靈2	角色扮演	WIN95	中文	12月底	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
極樂大進擊	益智	DOS/WIN95	中英	12月中旬	720元
愛蕾絲魔法冒險	動作角色扮演	DOS/WIN95	中文	88年元月	750元
魔法公主	即時養成	DOS/WIN95	中文	88年2月	750元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
東方傳記	動作	WIN95	中文	11月中旬	720元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔導聖戰—風色幻想	戰略RPG	WIN95	中文	12月10日	780元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
原罪	動作射擊	WIN95/98	英文	11月上旬	990元
新毀滅巫師II—黃金合輯	動作射擊	WIN95/98	英文	11月下旬	990元
新毀滅巫師II—萬魔之首任務片	動作射擊	WIN95/98	英文	11月上旬	490元
Heretic II	動作射擊	WIN95/98	英文	11月中旬	未定
機甲奇兵II	動作射擊	WIN95/98	英文	11月下旬	未定
Quake II Mission pack-Extremities	動作射擊	WIN95/98	英文	11月下旬	未定
迷霧之島世紀典藏版	冒險	WIN95/98	英文	12月	未定
Fighter Squadron		WIN95/98	英文	88年元月	未定
文明帝國—天賦神權	策略	WIN95	英文	88年2月	未定
波斯王子3D	動作冒險	WIN95	英文	88年4月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
麻將夢幻國	益智	WIN95	中文	12月	580元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
世紀大富翁	益智	WIN95/98	中文	88年元月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
异剛	3D即時射擊 動作+RPG	WIN95	英文 (中文手冊)	88年1月1日	1080元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
至尊麻將II	益智	WIN95	中文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
閃靈奇兵LAZENCA	動作角色扮演	WIN95	中文	12月25日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
三國風雲之風雲變色WIN95版資料片	即時戰略	WIN95	中文	11月	540元
中華職棒VR98	運動	WIN95	中文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
虛擬人生	益智	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
SUPER四川省99	益智	WIN95/98	中文	12月中旬	499元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
疾速毀滅者	動作射擊	WIN95/98	英文	12月下旬	550元
絕命凌殺先鋒特輯	動作冒險	WIN95/98	中文	12月上旬	199元
絕命凌殺終極特輯	動作冒險	WIN95/98	中文	11月上旬	890元
光與刀	動作RPG	WIN95/98	中文	12月中旬	未定



讓各位玩家久等了！轟動日本PC個人電腦遊戲界的超級大作～「快刀亂麻」，現在終於由日商帝技藝如台北分公司完成了龐大浩繁的中文化工作（粗估訊息量為二十萬字），準備為各位玩家的個人電腦，帶來比家用遊樂器更熱鬧、更精彩的一場日本古裝時代劇饗宴！而且，這次可是唯有個人電腦玩家，才享受得到如此精緻、華麗的全新模擬養成＋策略結合的SLG遊戲哦！



熱鬧繽紛的江戶時代

或許不少玩家對於以日本戰國時代戰爭為背景的遊戲頗有印象，不過如果是以戰國後日本的太平治世～德川幕府為背景的話，只怕不常看日本古裝時代劇就不很熟悉了。但在天下再無戰事的德川八代大將軍之世，世道可不是就因此平靜無波了哦，身為一劍術道場新任當家的男主角，正巧就因此捲入了一場野心陰謀下的時代風暴，必須肩負帶領門下諸位弟子一同鋤奸除惡、除暴安良，為天下之世克盡俠義之風的重責大任。

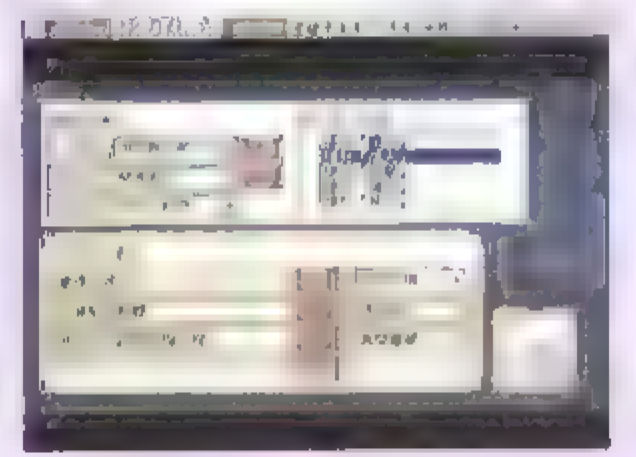
「快刀亂麻」的第一男主角，是個十七歲的少年劍士～楯岡新十郎。故事一開始，正手忙腳亂地從退職隱居的大劍豪父親手中，接下自家道場經營的責任，可是以主角半吊子的劍術水準，根本不能服眾，使得門下原有的弟子們紛紛求而出走…在如此風雨飄搖的危機狀況下，你能帶領新十郎找回出走的弟子、跨越道場經營的困局、重而恢復楯岡道場過往的赫赫雄風嗎？



多彩多姿的當家生活

身為經營一家道場的當家，您想像得到是怎麼樣的個景況嗎？在德川太平之世，幕府為了掌控為數眾多無戰可打的武士浪人，以各地的民間道場協助登記與管理，限制武士們的佩刀權，只能用於維持治安、為民排紛解難的用途之上（有點像我們武俠小說裡頭的鏢局）；另外劍道道場更為各方劍士學習劍藝之處（就像小說裡的武功門派）。

我們主角所在的楯岡道場，就是大江戶城裡一家以修練「活人之劍」（領悟之劍）為主的一刀流道場；平日聘請名師、帶領門下弟子鍛練武



▲接受委託、分配各角色職務





遊戲中的事件多得不可勝數，而且都非常有趣哦！

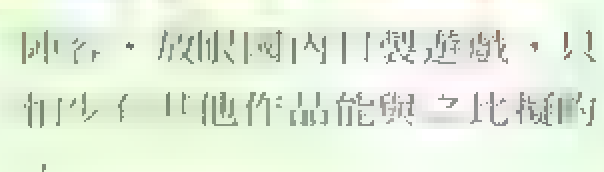
藝，接受四方官家、民間的委託任務，以換取贊助道場經營的資金；每兩個月更需參加幕府主辦的御前比武大會，將自己道場所學成果，與江戶城裡其他道場一較高下，提升道場的赫赫威名。這種種的行事，都要由主角新十郎帶著弟子一同達成才行，至於如何安排道場的人力資源，就要靠玩家您的經營手腕囉。

在為期兩年的經營期間內，除了上述的基本行事之外，事件更是多得不可勝數。除不同弟子在不同時節，會有不同的言行表現之外，隨著劍術武藝的培養，也可以親眼目睹他們修練各式絕招的多樣化成長，與主角新十郎的密切互動，讓您每次玩起來，都將有不同的發展。加上主線故事精彩的穿插安排，以及街坊配角們逗趣主角的生動表現…。您將可完整、充分體會江戶幕府時代活潑熱鬧的日式「古早味」，與行俠仗義的熱血俠客風。相信「快刀亂麻」對各位玩家而言，將會是一場全新的模擬育成／經營體驗。

媲美遊樂器，超一流影音大作

「快刀亂麻」最大的魅力，就在於豐富緻密的人物設定與劇情故事，在日本一流的CG美工水準、與超優質一線聲優（配音員）的配合呈現之下，成為一個具有亮麗包裝與精緻內容的完美遊戲大作。除了以640×480的解析度，65535色的表現華麗展現江戶時代的俠義風情，而其中有不少聲優更是電視卡通、遊樂器界數一數二的大牌哦！像是富澤美智惠（櫻花大戰系列・堇／蠟筆小新・松阪老師），桑島法子（機動戰艦・山梨加／超秀之魔導士・菲妮璐）、宮村優子（新世紀福音戰士・明日香）、速水獎（超時空要塞系列・馬克）……精彩的配音表現，讓每個男女弟子的個性鮮明、活靈活現，如此堅強的影音陣容，放眼國內日製遊戲，只怕少有其他作品能與之比擬的！







華義國際
即將推出的策略遊戲大作

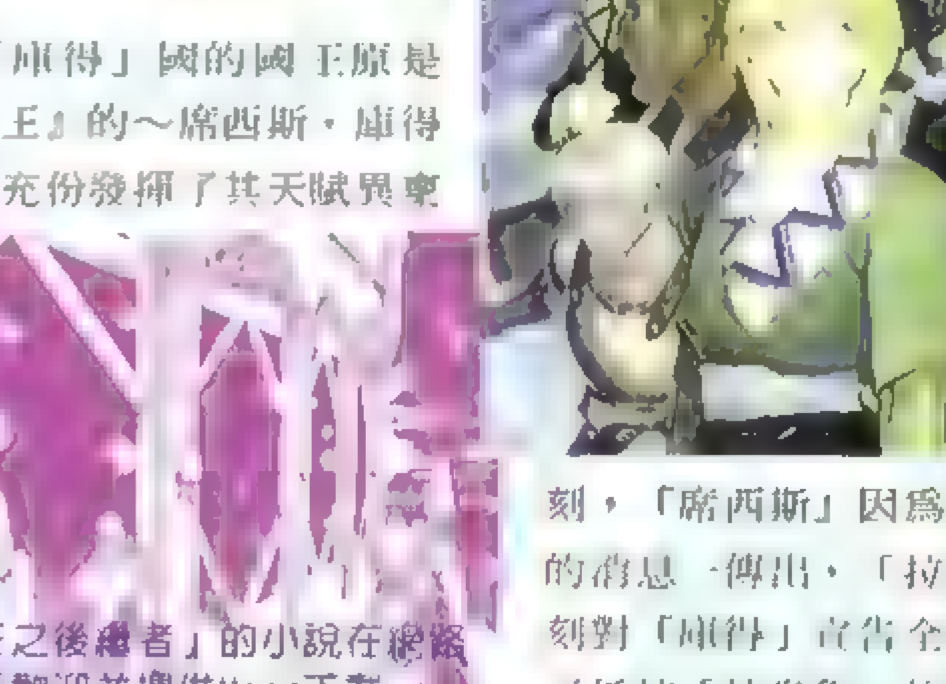
由日本COMPILE與ASCII兩間公司耗時三年共同企劃製作的遊戲大作『After Devil Force～狂王の後繼者』，於今年八月於日本發行並掀起一陣熱烈狂潮後，已由國內代理商華義國際取得版權，且已展開全中文化的繁雜改版動作，目前中譯的遊戲名稱為『狂王之後繼者』，並預計將於今年年底與玩家見面。

『狂王之後繼者』的遊戲舞台建構在弗利斯大陸北方山岳地帶的小國「庫得」上，這是一個由傭兵組成的國家，又稱「傭兵國家」，它提供傭兵給其他國家並賺取利益，是種獨特經營國家的方式，因此雖然僅是小小的國家，但是由於擁有優秀精良的兵種，在短時間內國力已迅速壯大。由於勢力急速擴張的關係，因而引起「拉烏魯」與「庫得」兩國之間的關係逐漸趨於緊張……。

而「庫得」國的國王原是人稱『狂王』的～席西斯．庫得七世，他充份發揮了其天賦異稟


「狂王之後繼者」的小說在網路上也廣受歡迎並提供User下載

的軍事及政治領導能力，實現了以傭兵立國的夢想，並利用提供傭兵所賺取的利益及從其他國家取得的技術，努力發展國內的鐵工業。就在月命曆216年初，關係著「庫得」國未來的關鍵時



刻，「席西斯」因為意外而去世的消息一傳出，「拉烏魯」便立刻對「庫得」宣告全面戰爭。為了抵抗「拉烏魯」的強勢攻擊，席西斯的長子卡西斯．庫得（也就是玩家扮演的主角）只得倉促即位、尋求對策，而年僅15歲的他，該如何面對這場殘酷的挑戰呢？

★主要登場角色介紹★







遊戲偏向於策略戰術的應用

這款遊戲雖然是以單線式的劇情走向一直發展下去，乍看之下好像很簡單，但實際上卻需要運用到戰略技巧，舉凡一個部隊的陣形、戰鬥面對的方向與地形所附加的效果等，都會影響到士兵的士氣，而此數值是決定部隊勝負的關鍵，但其並不像其它遊戲一樣，士氣會因為戰鬥而增減，所以這是個非常重視戰術運用的遊戲喔。

在兵種方面共有五個種類的兵科，即步兵、重步兵、騎兵、裝甲擲彈騎兵及魔導兵。而他們的主力兵器都是以「槍」為主要的火力，因為這些各具特色的兵種，使得戰場上隨處可見槍彈與魔法交互攻擊、配置箭樓防衛的防衛戰、騎兵們的迂迴攻擊、戰線交代編織而成的波狀攻擊，因而展開各色各樣的戰術運用於遊戲。由那漂亮的片頭動畫、戰鬥時華麗的魔法攻擊與互相以武器砍殺的快感，戰場上的天候、時間的流逝更使得戰場充滿多采多姿的戰鬥感受。





▲戰鬥前的對話，每個角色均充滿鬥志

◀在戰鬥中，隨著角色間的對話內容，而展開遊戲的劇情

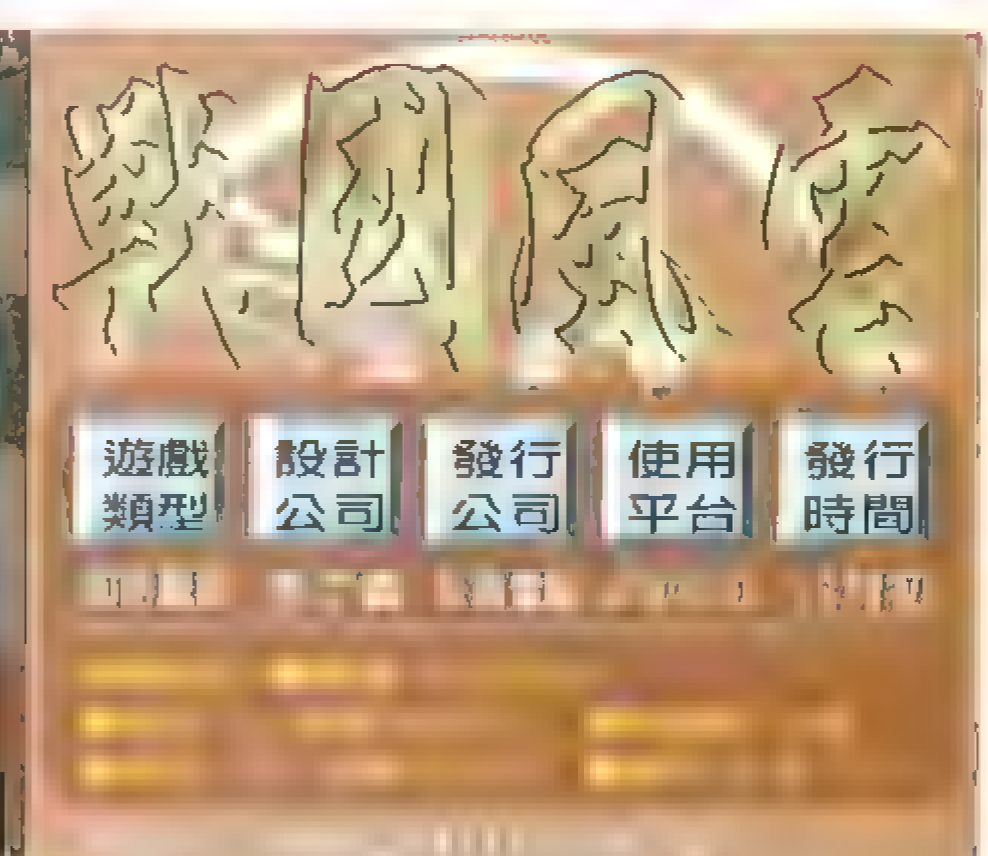






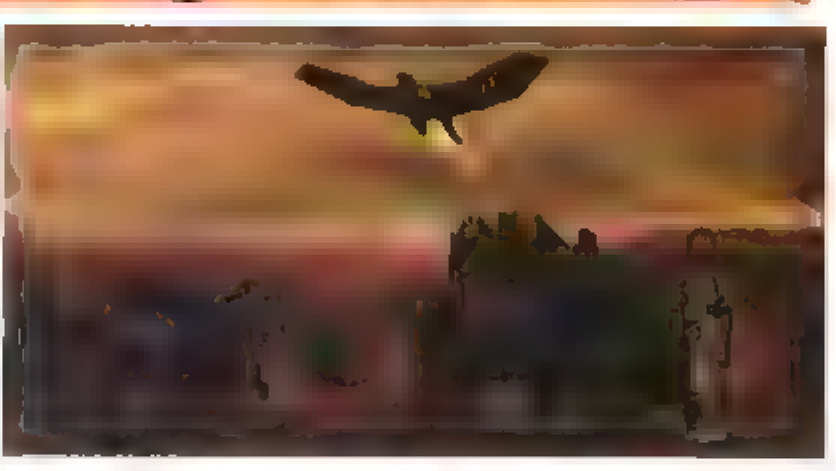






換您來體驗「秦始皇」一統天下的豐功偉業

一般中國戰略遊戲的題材，總是擺不脫三國時代，事實上，以中國豐富的史料，七雄相爭的戰國，更能表現出中國兩統戰爭的磅礡氣勢。「戰國風雲」就是以戰國七雄爭霸為背景，以秦王政滅六國，稱始皇為主線而展開的。您可以指揮千軍萬馬、運籌帷幄而決勝千里，重演當年秦始皇橫掃六合、一統天下的偉大偉業；藉以領略中國古戰爭那種悲壯慘烈、氣勢宏偉的場面，玩味了古時代中國古戰術的詭秘與神奇。

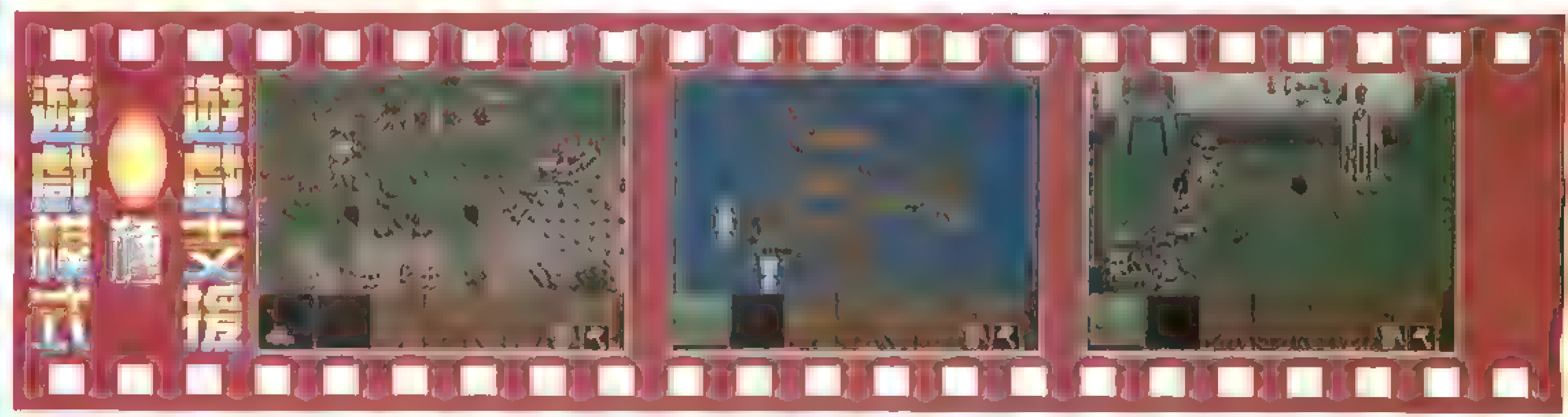


在單人戰役任務中，玩者將扮演秦王。網路連線時玩者則可以選擇扮演任何一個國家的君主。玩者對軍隊的指揮分為兩級：將領級和單兵級。將領可以帶兵，帶兵的數量決定於將領的經驗值。對將領可發出高級命令，如：「誘敵」、「打探」、「迴避」、「總體攻擊」，高階命令通過將領這層AI解釋後，由該將領所帶的兵具體執行。如：玩者向他的一員大將發出「誘敵」命令，該大將自動地根據具體情況派遣其手下速度較快的一部份前去騷擾敵軍，火力較強的一部份則負責撤退時的掩護，把敵軍一步步誘至我軍的伏擊圈，從而完成誘敵的使命。對單兵的指揮相同於一般的即時戰鬥遊戲，包括「編組」、「併組攻擊」等。



氣勢宏偉、製作細緻的片頭動畫

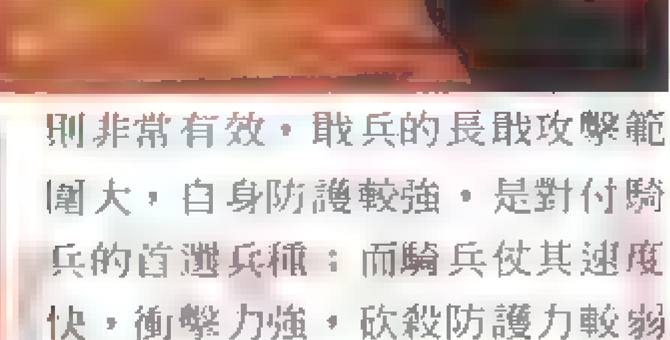




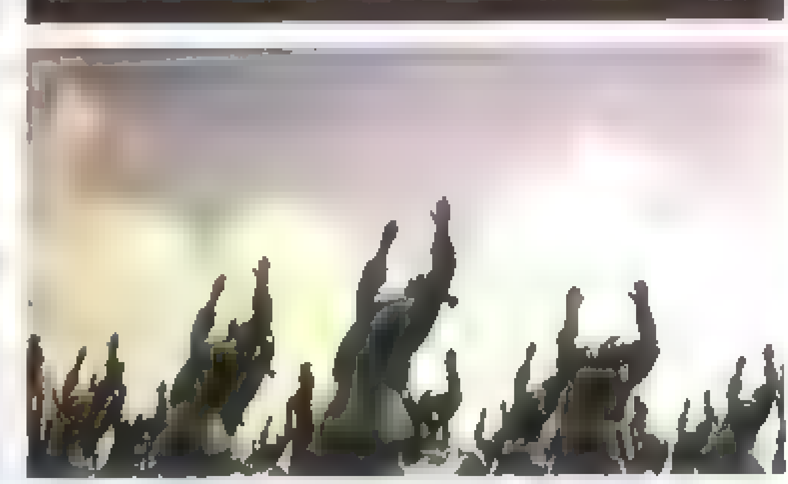
真實反應古代實際的征戰情形

「戰國風雲」的資源，反應出實際古代戰爭的情形，故簡化爲糧食一種。糧食只能在每年秋季由工匠收割，並轉換爲金錢，是唯一的經濟來源。另外，軍隊在不斷地消耗糧食後，要維持一支軍隊的戰鬥力，則需要數目可觀的補給。於是，戰場上決定勝負的關鍵就不再只是力量對比的大小，說不定襲擊敵軍的後勤補給線，來一記「釜底抽薪」，就能改變整個戰局了。

每一個國家都有其獨有的特色兵種，如秦國的重戰車、韓國連環弩車。每一種兵種都有其獨特的作用，兵種間相生相剋的關係更爲鮮明，如：刀兵移動速度、出刀速度都很快，適合用來對付攻擊間隔較長的弓箭手；而弓箭手遠距攻擊移動較慢的戟兵則非常有效，戟兵的長戟攻擊範圍大，自身防護較強，是對付騎兵的首選兵種；而騎兵仗其速度快，衝擊力強，砍殺防護力較弱的刀兵如同砍瓜切菜一般…。







[illegible]

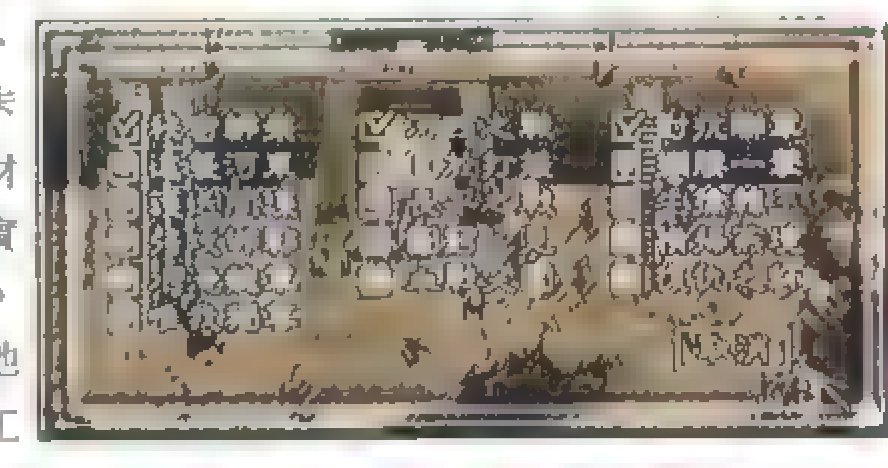


[illegible]

「戰國風雲」沒有按一般即時戰略遊戲那種「造建築→花錢（時間）→昇級」的模式來設計兵種的昇級，而是在每一個士兵身上設有「士氣值」和「經驗值」。士兵的「士氣値」和「經驗值」在每一次戰鬥後根據結果都有相對的變化，其數值直接影響該士兵的攻擊力和防禦力。特別是當「士氣值」和「生命值」降至一定程度時，就會「軍心渙散」，這時，該士兵一旦遭受攻擊，就會「變節投降」。所以，「老兵」的培養和使用，在戰鬥中便顯得十分重要。AI的設計也賦予了較強的個性，擁有多種「性格」、不同的AI供玩者選擇。只要您擁有一支「士氣」旺盛的精銳部隊，人數不多也足以令所有的對手望而生畏囉。

地圖尺寸分爲大、中、小三種（256×256、128×128、64×64）。地圖視角爲正上方視角，地形是具有連續高度變化的真實3D地形。地形材質豐富，包括泥土、荒漠、雜草、水、植被等，不同關卡還有數種不同的特殊材質。至於用來構成真實地貌的其它地形元素，例如：植物、石頭、地面的凹陷、裂縫、人工建築等更達百種之多。遊戲還提供了強大的場景編輯器，凡是遊戲裡可看到的場景，編輯器中都可以編輯，包括地形的高低起伏和多達數十種的各種兵種、建築。編輯器使用方便，操作方式類似「畫筆」，地形的高度變化和輪廓的接縫由程式自動完成，玩者只需輕輕一點即可。

共有十六個劇情關卡模式



[illegible]方式：劇情關卡模[illegible]對戰模式和網路對戰模式。[illegible]（模擬其他玩者，最多[illegible]）。網路對戰模式支援七名玩[illegible]考真實史實如「長平之戰」、「[illegible]韓王」[illegible]戰國時代的著名戰役及歷史事件，玩家們可以[illegible]

[illegible]各國家的興亡而戰了吧！「戰國風[illegible]



辣片追緝令：戰國風雲



[illegible]

三國志之星海風雲是以中國古典小說羅貫中的『三國演義』爲藍本、融合『三國志』故事裡的內容，並採用漫畫家高禹英漫畫裡的人物所呈現出現代化風貌的遊戲。

故事發生在大約1800年前，諸葛亮幫助劉備復興漢朝統一天下，他雖然有天才頭腦和謀略卻沒有天運，無法一償宿願，於是向天神祈求一個統一三國的機會，天神在接受他的懇求後，便讓他超越時空，將他的靈魂和身體飛越到新世界，那個地方是按照天神的旨意，讓劉備、曹操和孫權三人再一決雌雄的新場合。而劉備因無法完成自己的夢想，所率領的關羽、張飛和趙子龍等將領，又面臨被曹操追殺的命運，諸葛亮明瞭天神帶他到新世界的目的是要統一天下，於是決定再和劉備見面；曹操知道劉備是他的天敵，想要殺他，但在諸葛亮的戰略下卻無功而返；同時諸葛亮爲統一天下，想出三分天下的策略，於是展開攻擊；難道諸葛亮真的會實現統一天下的天命嗎？


創新、現代化的武器＋三國時代的人物，這樣的組合將出現在「三國之星海風雲」中

各種新奇有趣的武器，你是否想親自駕馭？

遊戲分爲兩大陣營～劉備及曹操，玩家必須從二擇一來扮演，而孫權僅是夾在兩大勢力之間做牽制、聯合的勢力而已；每個陣營皆有十多個關卡需要完成，例如在劉備陣營的 Stage 1 中，玩者的任務是要在充滿「能源」的山岳，一方面防止曹操軍來搶「能源」，另一方面則須集中自己的「能源」，注意黃巾敵的來犯，同時也要建造發電所、提煉所、超級電腦中心等建築。在Stage 2的任務中則是關羽爲了防止曹操軍的攻擊，搶先佔領戰略要地，再建立陣營……等。

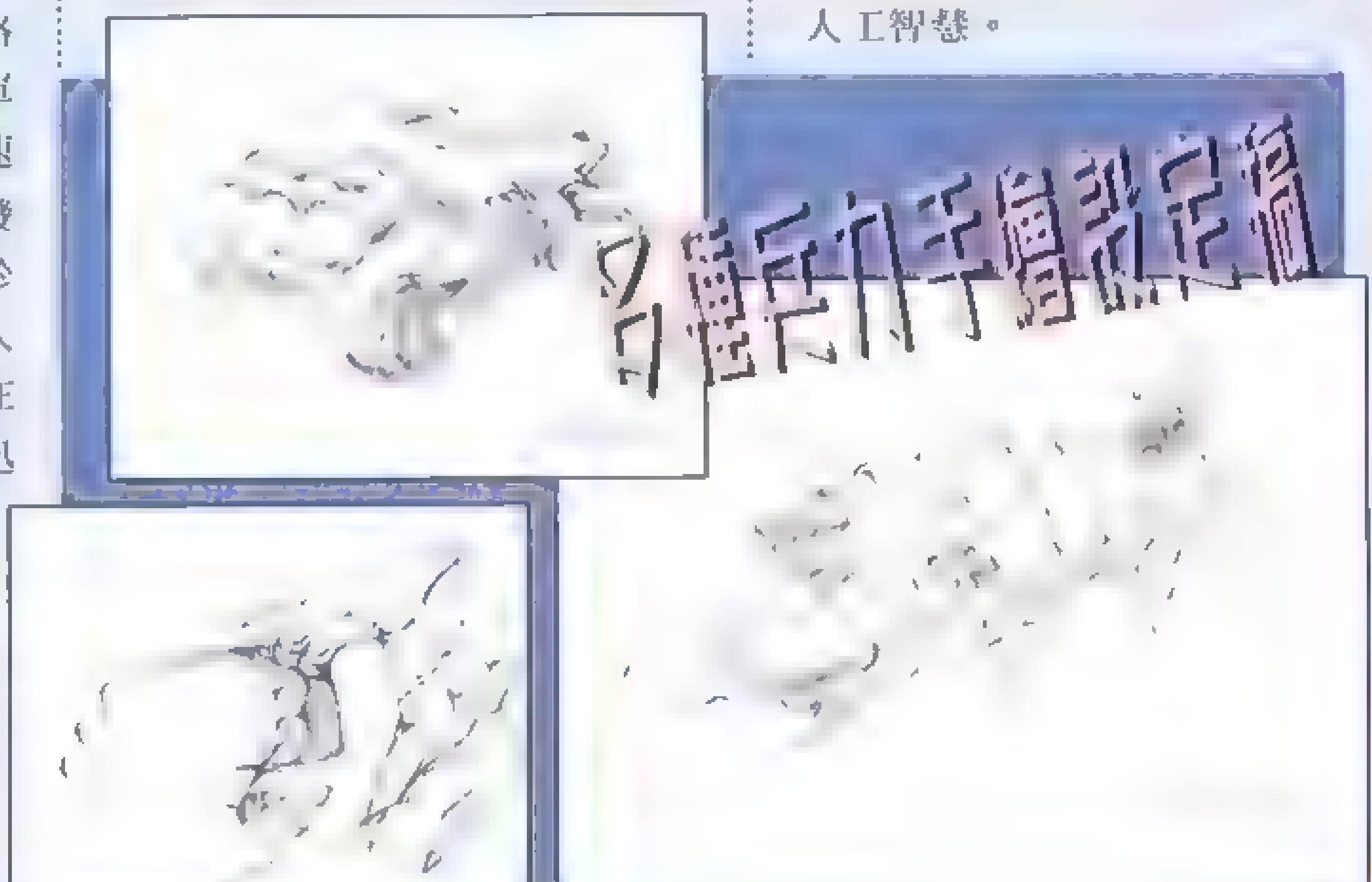
到統一爲止須經過30多個關卡，這些關卡都有陸戰、潛水艇的海戰和空戰，每個關卡都有固定的任務，而每個任務都已指定好將帥，所以，只要熟習每個將領的優、缺點才能利於戰鬥，孫子兵法中的「知己知彼，百戰百勝」即是挑戰本遊戲的要訣。



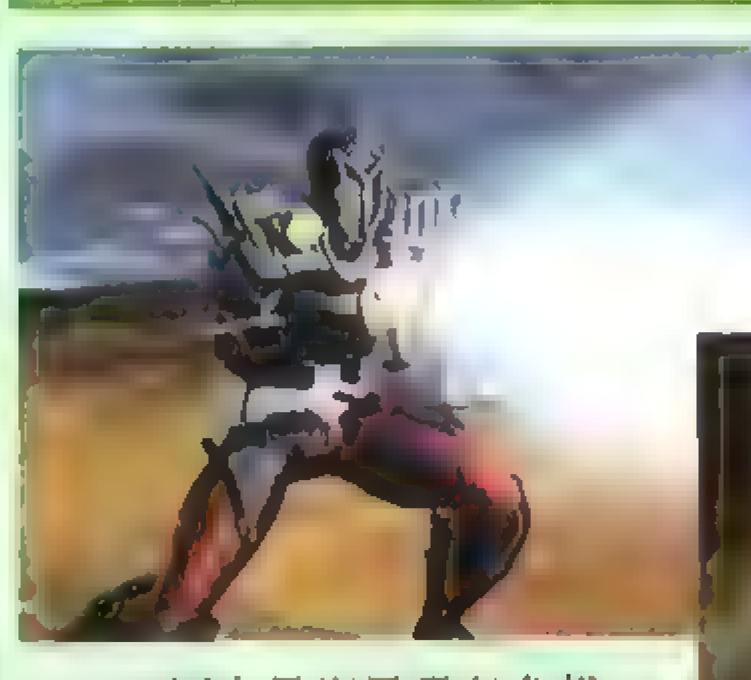
◀一場場激烈的戰役將在[illegible]的舞台－新世界中展開

採用 最進步的遊戲引擎

有如置身實際戰鬥的『三國之星海風雲』畫面歸功於Progran引擎。在即時戰略的遊戲裡，最重要的是敵軍和我軍所擁有的AI水準和速度。其他遊戲公司每次在發表新品時，總是著重於Graphic的發展，卻忽略了人工智慧的加強，其原因在於，雖然硬體本身發展迅速，但卻增加了Super VGA的高解析度Mode的負擔，完全跟不上擁有高於一般單位4倍處理速度的人工智慧CPU。例如，同時使用很多數量的單位或進行激烈戰鬥時，會出現速度延遲的情形，或者是，當一個單位必須經過障礙物去目的地時無法找到捷徑等。但在三國志之星海風雲中，卻擁有最值得驕傲的人工智慧。

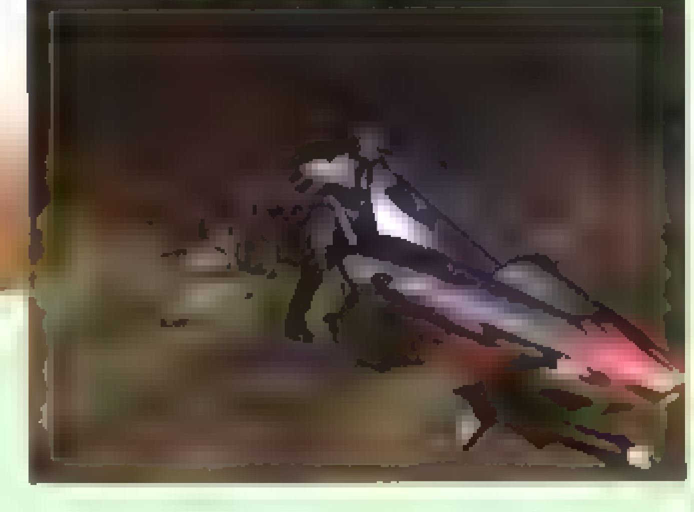


多樣化的 作戰單位及戰術運用



◀遊戲中的人物造型豐富

▼這是劉備的坐騎喲！酷吧！



三國之星海風雲有多樣化的作戰單位和戰術運用，如劉備軍隊在部署上是以優異的空中單位，來掌握他的制空權，在戰場則有關羽、張飛、趙子龍等豪傑，而懷恩回收車、塞洛西巨砲、U74型坦克、冷凝砲、刺蝟戰車、導彈砲兵、旋風戰鬥機、雷射砲台、巡洋艦、霹靂坦克、山姆導彈固定型及白天使戰機等，其中最有趣的是刺蝟戰車，當它置身戰場，則會對四面八方做放射性攻擊，只可惜因爲射程短，只能做近距離的射擊；雖然地面作戰時劉備軍隊沒曹操軍隊那麼強，可是後來開發的山姆森重型坦克有厚實的裝甲和 125MM機關砲的火力，可以讓劉備軍隊脫離險境。

另一方面，曹操軍隊一向以強大的地面作戰隊伍爲名，他善於組織攻擊，而用鐵錘及雙刃斧的夏侯惇和許褚等將領使曹操的戰力更往上提升。曹操擅長把氣集中在一起，然後再一次發射出來，因此其破壞力驚人；相反地，當他發現情況不對時，跑得比誰都快，因此，他的移動力也是很高的；曹操的作戰單位，有狙擊手、馬克林、亞那貝斯機械坦克車、強力士-X、蛇魔女、青爪、山姆導彈、雷射砲台、海神戰艦、宙斯坦克、弩砲坦克、哈姆斯裝甲坦克、比伯等。







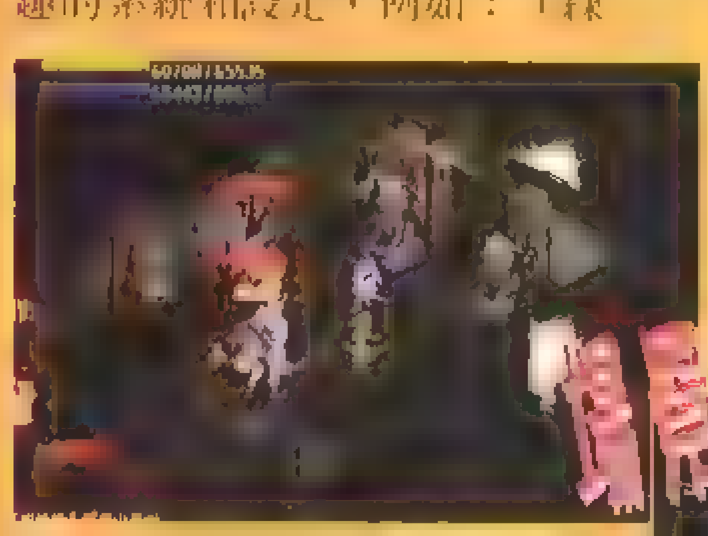
雷峰塔是智冠科技首度結合三個工作室的專業人材，所共同開發的一款年度角色扮演遊戲大作。本作的故事內容取材自家喻戶曉的神仙愛情故事～白蛇傳，但所描述的並非許仙與白素貞的故事，而是白素貞被法海鎮伏於雷峰塔下十五年後，許、白兩人的兒子～許夢蛟隻身勇闖雷峰塔救母的冒險傳說。

遊戲的主軸在於獲得四樣神器，以打倒雷峰塔最終的守護者～塔神，並救出白娘娘，但是過程可不是那麼簡單，你必須找到分別擁有四樣神器的「四柱天王」並打倒他們，還要破解「奇門八陣」以及無數的謎題，才能夠達成最終目標。



創新有趣的系統設定

本遊戲的場景包括雷峰塔、地下皇陵以及白蟻宮殿，共計22層近百個3D製作而成的迷宮，以及數十個3D彩繪之獨立場景所構成的冒險舞台。遊戲中角色的動作均由高達數百張的3D動畫繪製而成，舉凡走路、攻擊、防禦、死亡、施法等動作皆極為細膩生動。除此之外，雷峰塔還有許多新奇有趣的系統和設定，例如：「練功石像」，只要觸摸石像，就可召喚出敵人供你練功，不過有些石像中的敵人可是十分強悍的，如果自己斤兩不夠可千萬別貿然挑戰哦！而「奇魂燈」則是一種散發著神秘光芒的燈火。在冒險旅途中若有同伴加入，他們的魂魄就會暫居於奇魂燈之中，玩家可以隨時利用散置於各地四處的奇魂燈以便「換人」進行遊戲，如當夢蛟被一扇不識相的門擋住去路時，就可以把「飛戒」妹兒從奇魂燈中換出來，利用她的開鎖技方能過關。另外，「石敵當」則可以讓召喚獸寄居其中，如果你得到了控制他們的力量，就可以將他們從石像中拖出來，讓他們變成你的小跟班。





遊戲中最具挑戰性的地方，就是奇門八陣了。奇門八陣是五行迷陣、九星定位陣、混元武斗陣、五鬼祕門陣、寶迷陣、真鬼殺陣、兩儀鏡陣以及無間迷陣，當然囉，除了這八陣之外還有重重的機關和謎題，等著考驗玩家的智慧有多高。

人物職業不同擁有的特殊技能也不同

技能的設定是本遊戲的一大特色，除了一般（個人）技能外，遊戲中的特定角色也會因為職業不同而有其特殊技能。例如主角許夢蛟的職業是劍士，就可學習並裝備所有護甲類及其他類防具；雪見的職業是飛賊，就具有盜寶與開鎖的技能；書生易水寒具有縱橫與詩書的技能…等等。以下就以其中的兩項技能加以介紹。

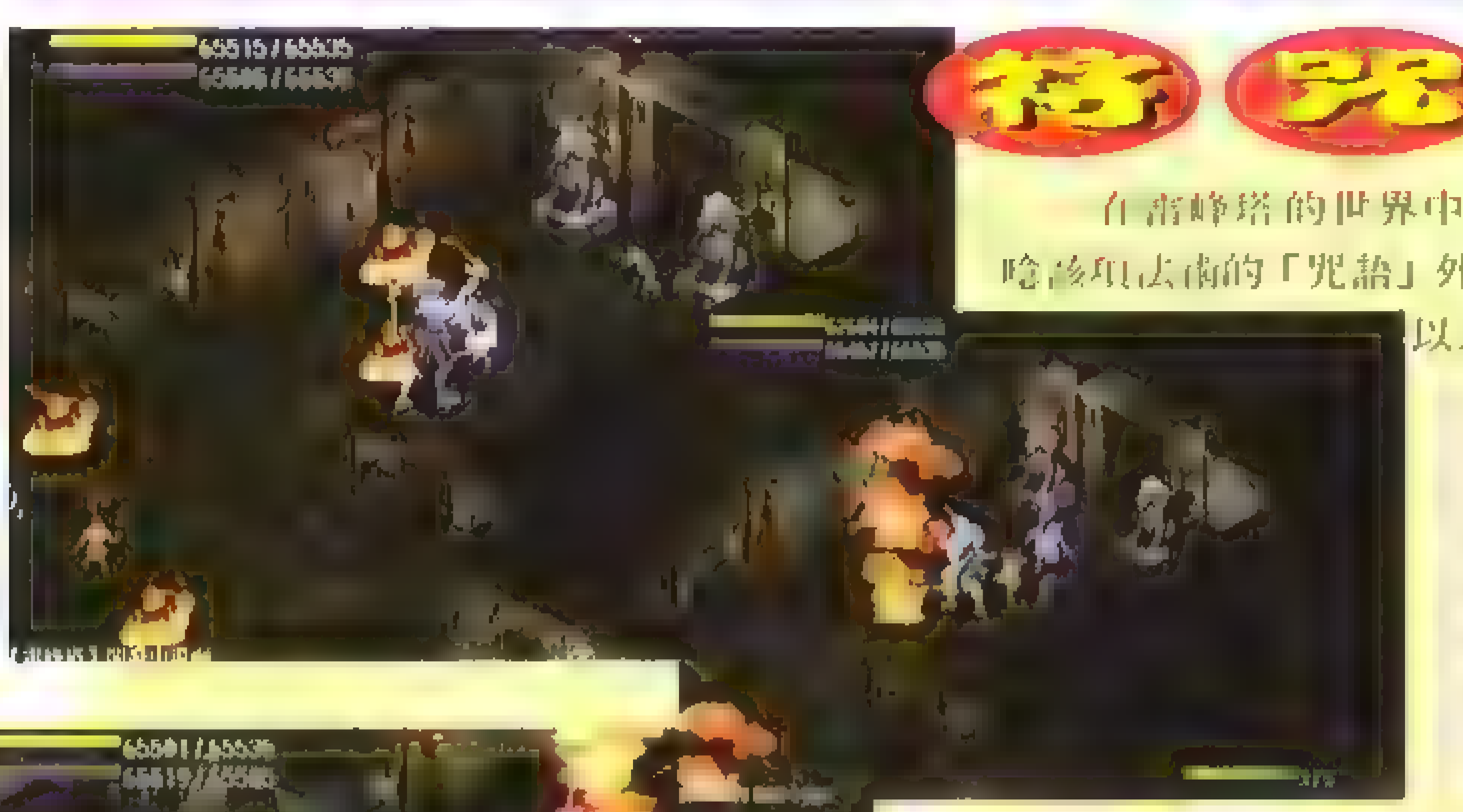


◀遊戲中登場的部份角色3D造型



裝備技能 每位主人翁都只能裝備自己所擅長的兵器類型，雖然裝備類型並不能變更，但隨著裝備技能的提升卻可以選用本類型中更高等的裝備。裝備技能的提升需藉由技能點數來培養。

施法技能 本遊戲中的施法必須透過符咒為施法媒介，但並非每個人拿到符咒都能夠正確無誤地使用，必須是該名角色具備施該系法術所須之知識才行。



符咒系統

在蒼峰塔的世界中，施法除了該名角色本身要會唸該項法術的「咒語」外，還必須搭配該項法術的「符」以及角色本身的法力值才可。

咒語：施法者所需具備的專業知識。咒語共分地、水、火、風、雷五大系，不論學習何種咒語之前皆必須先習得該系之施法技能，而施法技能愈高所能學習的咒語等級便愈高，威力也愈強大。

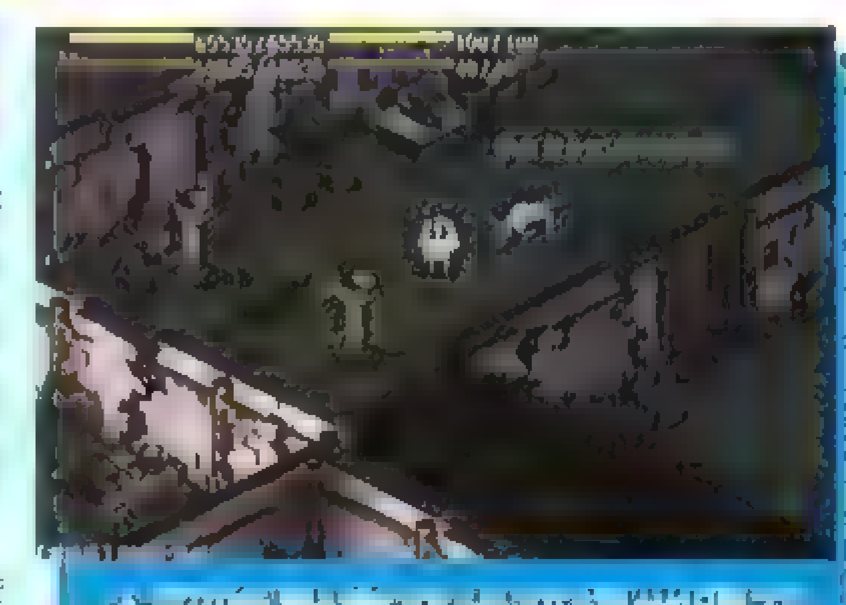
符籙：施法的媒介，咒語必須搭配相關的符才能發揮功效。一開始我方並無人可製符，只能跟茅山道士買現成的符來使用，待「降妖師」石敢當加入隊伍之後便可靠他來製造施法所需的符籙。

法力：是用來衡量角色施法能力的標準。施法能力雖說是因人而異，但基本上每個角色在經過不斷的升級之後法力都會慢慢地提升，而若能一併研習「佛法」技能，則對法力的成長更具有莫大的助益。

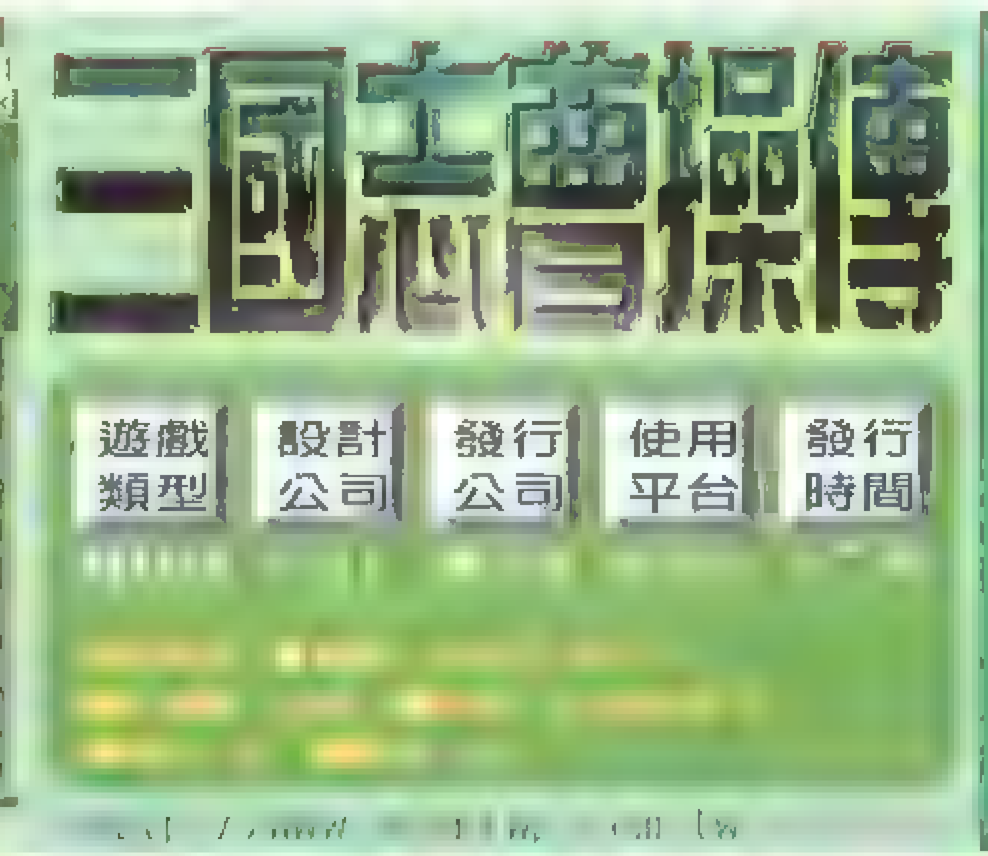
石敢當召喚系統

只要玩家得到地、水、火、風四靈符，就可召喚附身在石敢當中的神靈出來幫助玩家。他們會跟在主角身邊，提供一切有利的援助，基本上他們雖是憑藉著自己的意志而行動，但是主角仍可對其下達一種基本命令。而召喚獸跟隨在主角身旁時，同樣可經由戰鬥來獲得經驗值，經驗值提升至一定程度後即可升級，玩家可好好培養自己所喜歡的召喚獸。

這款「新奇」的RPG處處充滿著新意和驚奇，目前整個遊戲的進度大約已完成了70%左右，預計在農曆春節推出，請玩家拭目以待。







三國遊戲又增加了「曹操傳」

「三國志曹操傳」是光榮公

，迅速了解整個遊戲的玩法。

遊戲是以2～3世紀中國

在中國歷史上，一直扮演著傑出的強人角色，然而曹操早期慘澹經營的奮鬥時期，卻較不為人所

▼鑑相大師許子將初次見到曹操，就斷定了他的未來

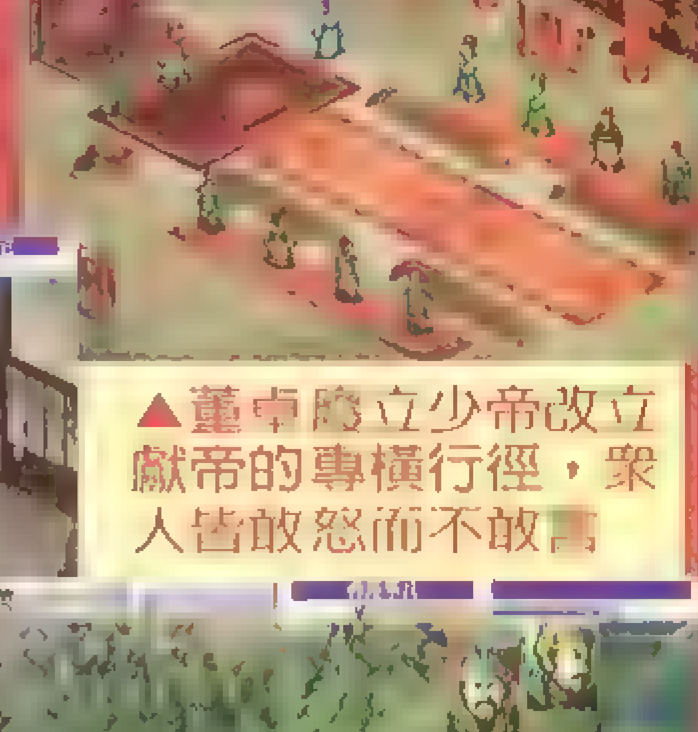
▲與劉備初次相遇的曹操，似乎已感受到兩人的宿命

玩家將可再次感受全新的三國志

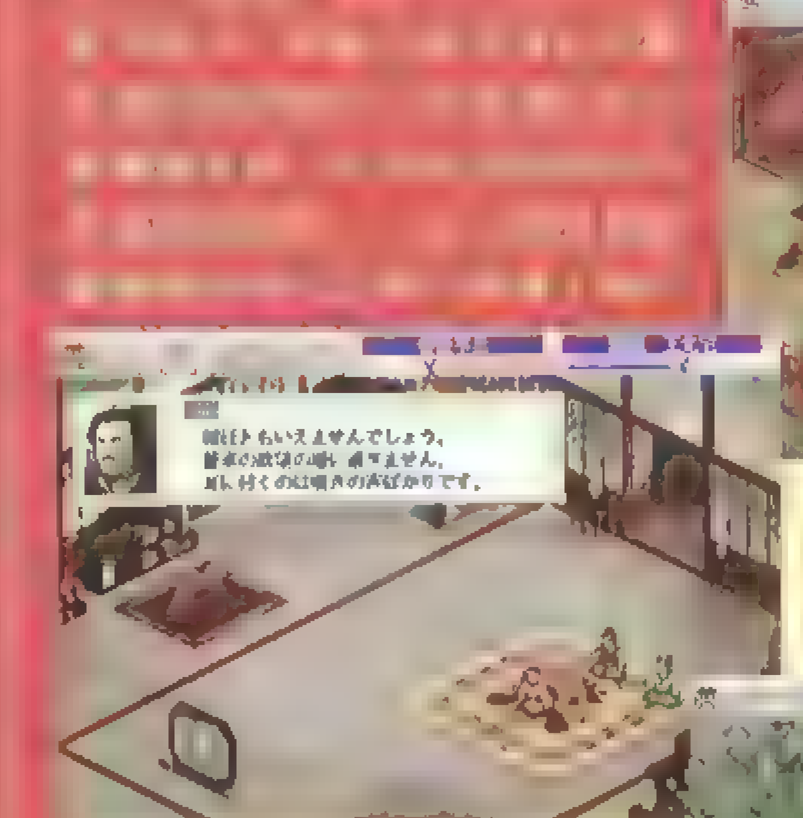
[illegible] 他的伙伴也 [illegible]

[illegible] 戰術的相會 [illegible]

遊戲中依然採用SD角色繪 [illegible]



▲董卓廢立少帝改立獻帝的專橫行徑，眾人皆敢怒而不敢言



▲王允致贈七星劍予曹操，曹操變賣後做為起義資金

▶諸侯組成反董卓聯軍攻打汜水關

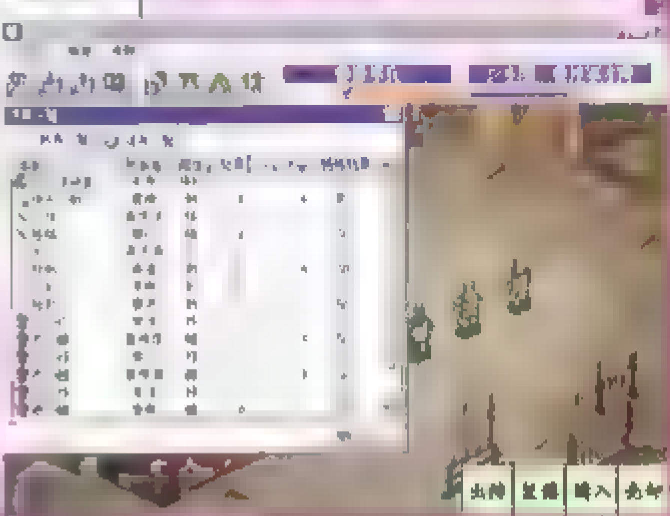
防守與戰術的運用一樣重要喔！

遊戲中還設定了「有效攻擊」與「有效防禦」判定系統，當部隊攻擊敵軍造成損傷時，就表示攻擊有效，而當敵軍攻擊我方部隊失手或造成損傷較小時，便會形成有效防禦。因此部隊造成對方的殺傷力越大，武將本身 [illegible] 地「有效防禦」的次數越多，防禦的耐殺傷經驗值就越高。如此一來玩者於戰場上作戰時，便不會只攻不防，進而體會防禦在戰術運用上，也是相當重要的一環。

既然攻防的關係如此密切，當然必須考量兵種與戰場上的地勢配置是否得宜。為了讓玩者能夠判斷作戰地形是否有利，遊戲設定了地形與計策、消耗移動力等相關資料的對應一覽表，以便提供玩者進入戰場前能夠預先參考。此外個人資料也製作得相當精簡，均以視窗化的界面顯示，屆時武將的生平簡介、部隊特性、攻擊範圍與影響範圍、攻防能力等屬性資料都一覽無遺。

曹操心路歷程的轉換與迫使其不得不採行英明果智的環境因素，劇情均有動人的描述與交代，因此不論從歷史或遊戲的角度切入，遊戲的整體過程都能夠讓玩者體驗一代霸主的成長生涯。

▼裝備情報可以得知各武將目前的裝備情況



▲由地形情報一覽表可以得知兵種在各種地形上的優劣性

辣片追緝令：三國志 [illegible]





一如往常的週末，又是一個熱鬧的黃昏，人來人往，沒有人注意到遠處天際的幾點黑影，然而黑影漸漸逼近，漸漸露出猙獰的面目…。一架架裝滿炸彈的飛行船，展開了無情的轟炸，一瞬間熱鬧的街景不再，只剩斷垣殘壁，滿目瘡痍，一幅人間煉獄的寫實活活展現在民眾四週，後人稱這次慘案為『黃昏的週末』。

一個不斷夢到十二年前這件慘案的少年謝迪，在一個偶然的機會下，見義勇為地自一群不知名的兵士手中救了一名謎般的美少女美悠，美悠因為某種衝擊喪失了大部份的記憶，僅僅記得自己的名字而已，年少但極負正義感的謝迪，一方面為了幫美悠找回失落的記憶，一方面為了尋找自己夢境的原因，毅然揮手告別了家鄉，和美悠一起踏上未知的旅程。而隨著旅程的展開，十二年前慘案的真相慢慢揭曉了、未知的勢力也逐漸逼近他們，然而美悠的真正身分是？謝迪和十二年前的慘案又有何關聯呢？龍機傳承的真意又為何？這一連串的謎底，就等著玩家們來揭曉了…。

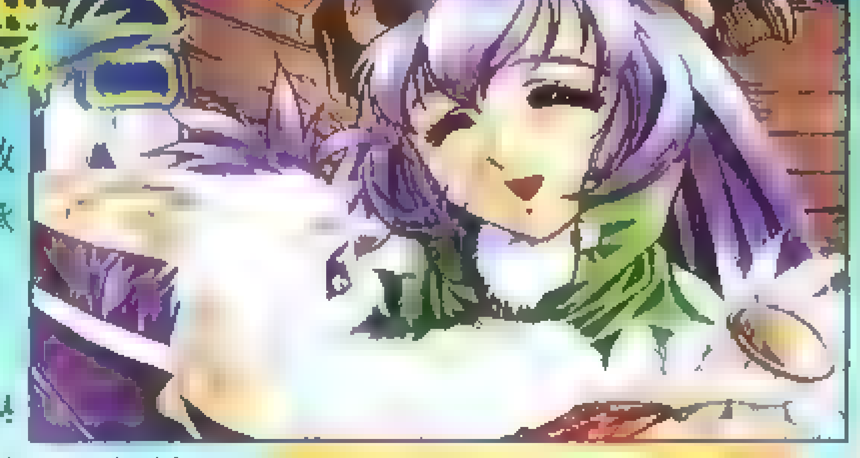


人們稱這次被轟炸的日子為「黃昏的週末」

魔法與科學並行的魔法舞台

以無人島物語系列產品在日本享有盛名的KSS公司，經過數年的研發後，終於發表了新型態角色扮演戰略遊戲『龍機傳承 I』，發表後人氣度直升，更進而製作了相關的動畫及其他相關產品。

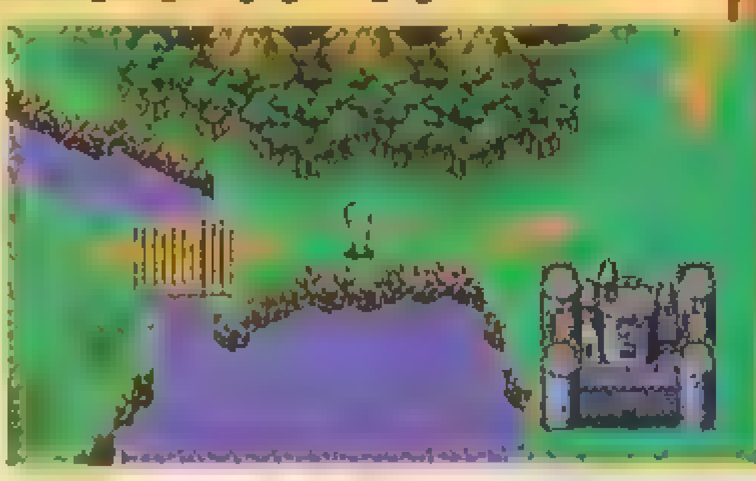
龍機傳承 I 的故事架構於魔法大陸上，這是個魔法與科學並行的架空世界，隨著故事的進展，各形各色的人物會隨之出現，並視情況加入或脫離謝迪一行的隊伍，然而大家的目的並不一定相同，有為了追求秘密而加入的爆笑王子，也有不能認同帝國所為的正直軍官等，無論大家的目的是什麼，命運的鎖鏈已將他們緊緊的結合在一起。



▲嘻嘻…好可愛…
▼眾多登場角色



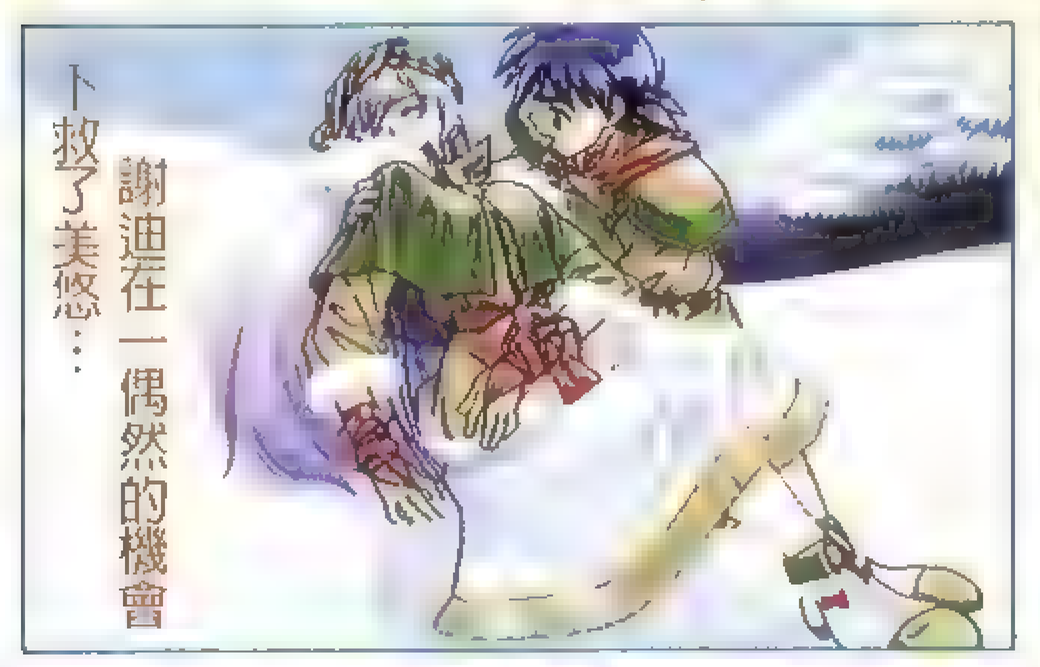
設計便利的操作介面



操作介面簡便也是這個遊戲的特色之一

龍機傳承Ⅰ的操作方式非常簡易，只需一隻滑鼠便可掌控全局，遊戲選單簡潔，想找人聊天得到小道消息嗎？只要移動到聊天對象的身邊，對話便會自行展開，同時NPC的對話也不會一成不變，隨著故事的進展，對話的內容也將隨之改變，而且某些訊息還有特定的觸發條件，必須完成某些特定的任務或詢問必要的問題後才會出現，所以一味地殺敵練功而不注重訊息是無法完成遊戲的。而到商店購買道具時，一般人覺得最累的便是購買全體適用之一般性道具時，需逐一道具購買，但龍機傳承Ⅰ則提供了全體指令，玩家可以一目瞭然知道哪些是全體適用的道具，一次購足一定的數量。若購買新的武器或防具等可以裝備的道具，也無須離開購買清單而直接進入裝備選單來替愛將裝備新購買的道具，遊戲會直接詢問是否要直接裝備，省卻了不少寶貴的時間。

▶這就是「爆笑的王子」嗎？



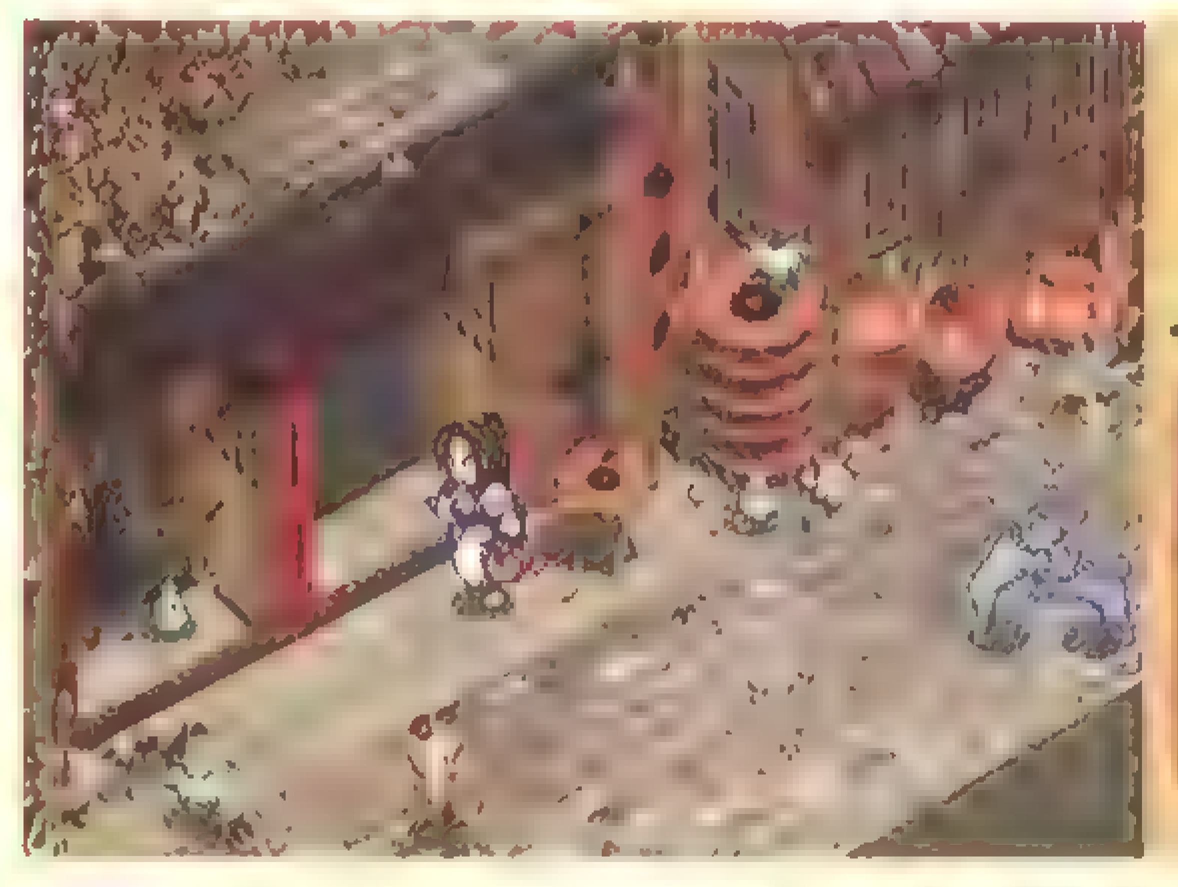
謝迪在一偶然的機會下救了美悠……

而人物移動方式和戰鬥時的移動方式是不同的，在一般情況下滑鼠移動的方向便是人物移動的方向，而戰鬥時則改變成為方格式移動型態，可免除玩家一時操縱不良無法順利走到敵人身旁進行攻擊。戰鬥介面以行動力計算，移動或攻擊都會消耗掉部份行動力，而地形也會對人物的行動力造成影響，不同的地形所需消耗的行動力也會有所不同，對攻擊力和防禦力也有影響，所以玩家須仔細評估行動的路線，才能做出恰當的決定。



龍機傳承所設定的世界風貌





天地劫之神魔至尊傳

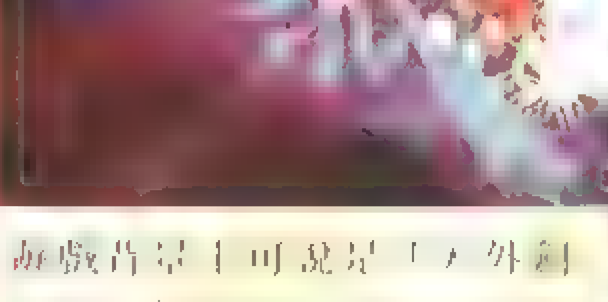
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

以「炎龍騎士團」系列馳名於PC戰略遊戲界的漢堂公司，近期目緊鑼密鼓全力製作的新作品～「天地劫之神魔至尊傳」已經漸趨完成，以下就先為各位玩家介紹一下這個遊戲，讓諸多愛好者們能先睹這個新作的面貌



一場天地浩劫揭開遊戲的面紗

「神魔至尊傳」是「天地劫」這個新系列的第一個作品，它在



遊戲背景上可說是「[illegible]外劍聖錄」的前傳，發生於中國上古時的神怪時代。在這個仙、道、魔活躍於人間的時代，練氣的劍客，與掌天地奧秘的咒法術士正邪並立。號稱中原[illegible]大[illegible]之一的天玄門之人弟子殷劍平，這個個性聰敏好學、堅毅正直的年輕劍士，卻不知為何被其師～天玄門掌門應奉仁逐出門牆。當不知何去何從的他獨自步下泰山、來到喧囂的襄陽城時，一場驚天動地的浩劫正在等著他到來…

「神魔至尊傳」雖然在架構上是標準的SLG戰略遊戲，卻也有著角色扮演遊戲的成分，試圖讓玩者能同時得到兩種遊戲的樂趣。

玩者除了奔波於各戰場面對多場激戰之外，還可在閒暇之時造訪各地城鎮，採買武器或從各居民處詢問消息與秘密，有時甚至要得到特定的線索才能讓劇情繼續下去，至於如何探問出隱藏的秘密，那就要看玩者的功力了。



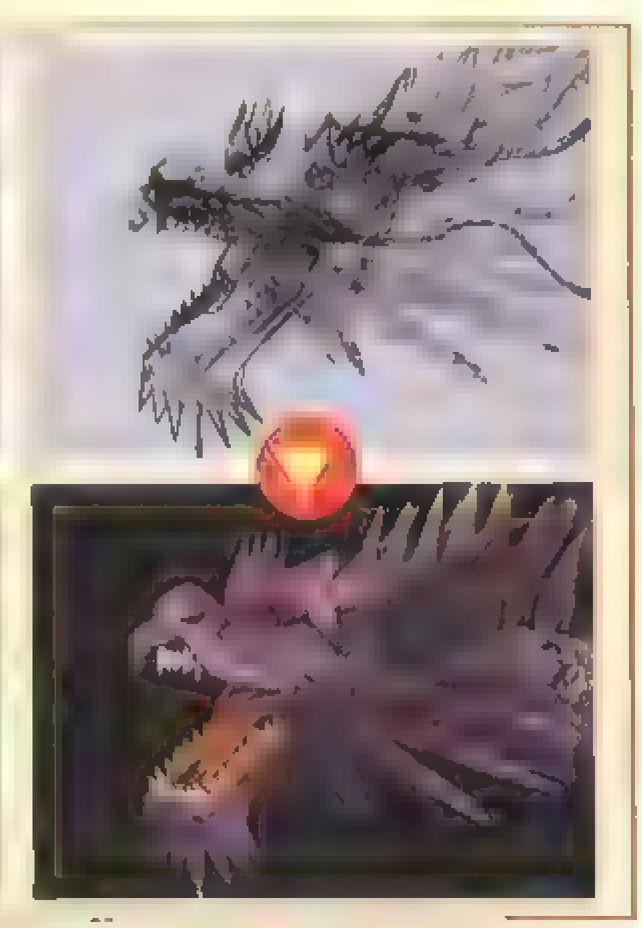
[illegible]而成的奇異幻境

在圖形效果上，「神魔至尊傳」雖然為了使戰鬥動畫節奏能夠更加流暢，而不得不使用320×200的解像度，但6萬餘色的HI COLOR色彩模式，卻讓遊戲的圖形有著極大的突破與極佳的表現。依照劇情中各種極盡想像之能事的奇異場景，所構築出來的華麗3D圖形，將這場劍道魔的神幻之戰，鮮明地呈現在玩家的眼前。從襄陽的客棧、岩窟、毒谷、古道，到地界的炎海、火山、冰河、幻界…等，無一不是用3D加以描繪，種種奇景幻境，讓玩者可盡興漫遊在這屬於中國古代的神幻世界中。

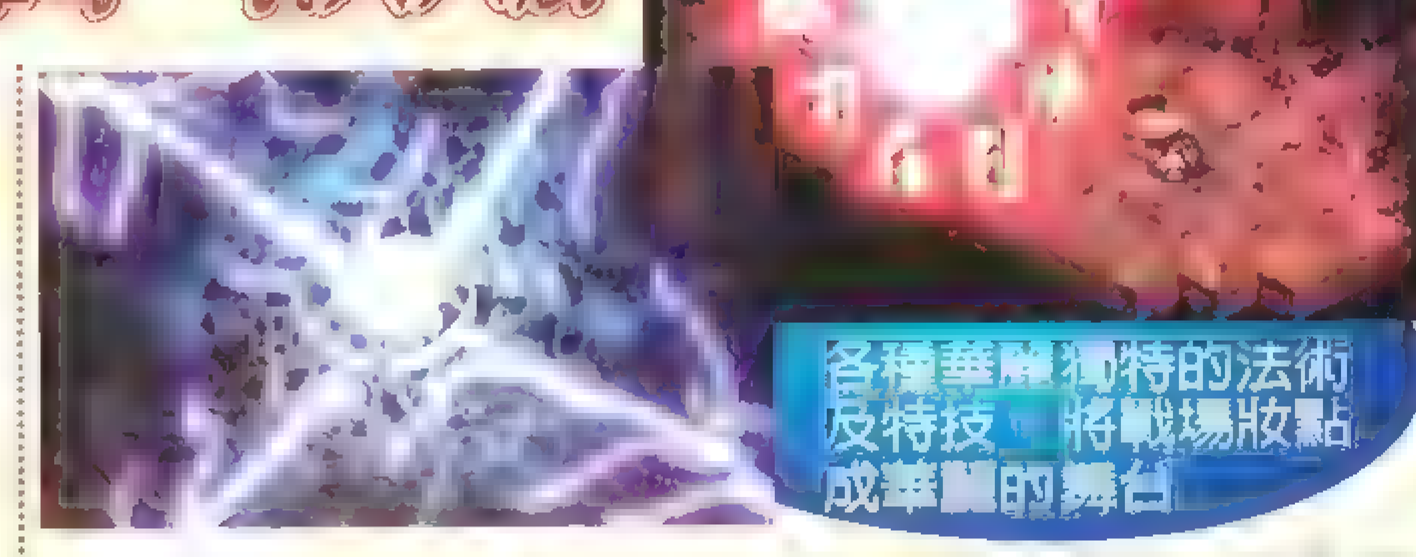
除了場景上的表現外，「神魔至尊傳」中的人物動作也都經過精心設計與繪製。獨特的造型、動作與攻擊方式，鮮活地表現出各敵我人物的個性。而這不僅是一般的攻擊動作，分為御劍、咒、天法、地訣、神通、魔音六大系的法術，加上敵我各種角色獨有的各式特技，上百種精采絕倫的敵我劍招武技和魄力十足的咒法演出，加上種種華麗的特效，將雙方你來我往的戰場變成空前華麗的舞臺。



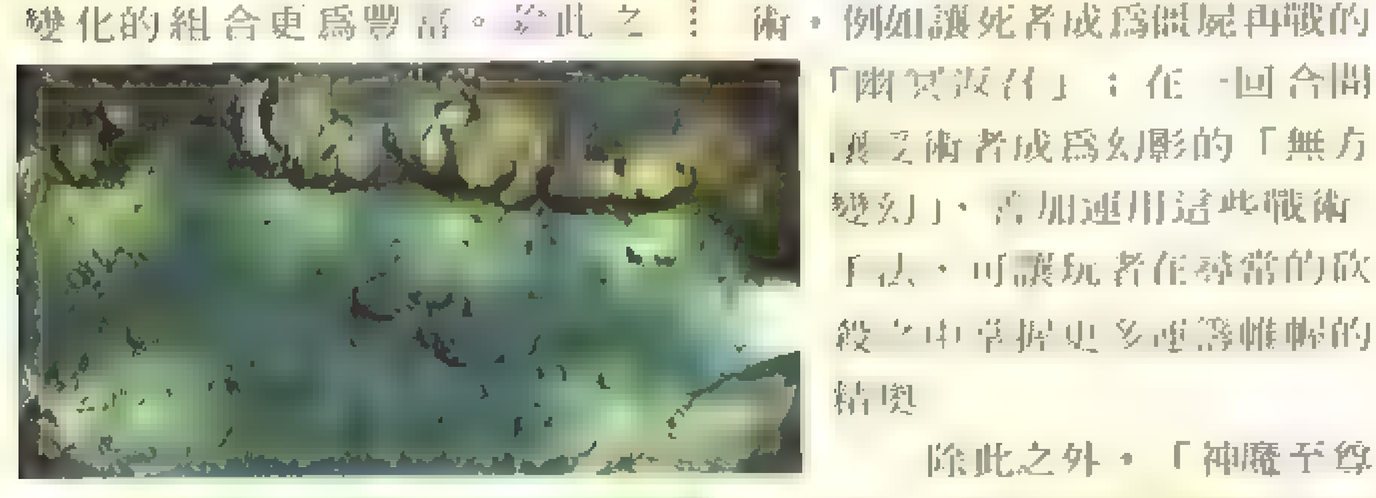




遊戲內容曲折離奇、引人入勝



為了求取戰略遊戲所應有的深度與內涵，「神魔至尊傳」並不只是在圖形表現上下功夫而已，在規則和攻守計算上也力求變化。天雷、地火、神光、妖煞等各系法術皆有其[illegible]各種妖魔的生克相性，而可讓玩者調整的各角色內在五大素質也會影響人物本身的法術傾向，讓整體攻守變化的組合更為豐富。除此之外，特別設計的諸多戰術性法術，例如讓死者成為僵屍再戰的「幽冥返生」；在一回合間讓施術者成為幻影的「無方變幻」，善加運用這些戰術手法，可讓玩者在尋常的砍殺之中掌握更多運籌帷幄的精奧。


▲精心刻劃出來的場景

除此之外，「神魔至尊傳」綿密細緻的劇情與對話，及奇想神幻的世界與關卡設計，讓玩者在激戰之餘，也能夠親身經歷一齣離奇曲折的精彩故事。整合新的程式技術、繪圖表現與遊戲深度的「神魔至尊傳」，是[illegible]為喜愛中式神怪題材、與戰略SLG的玩者帶來的最新獻禮，如果您對於這個新作品感到興趣的話，請密切注意各種後續資訊與追蹤報導喔。





你希望能在七天內成爲一位路見不平、拔刀相助的高手嗎？只要你願意接受幻影特工的計劃，就可以成爲一個身懷絕技的幻影戰士。不只是在電影院裡滿足你視覺與聽覺的幻想，這款遊戲還可讓你化身成爲電影中的英雄人物，挑戰國際犯罪集團，完成一個個不同的任務。幻影特工讓你進入實際的情境中去纏鬥、去戀愛、去掙扎、去恐懼、去快樂、去幻想…。

幻影特工是一款角色扮演遊戲，而玩家在遊戲中所要扮演的是三個從小一起在孤兒院長大的年輕人，Tango、松鼠以及藍，Tango與松鼠是CIA的精英探員，藍則是一位博士，在CIA的研究發展中心主持一個對於人類具有突破性發展的計劃～VR戰士（幻影戰士）訓練計劃。

VR戰士配備有最新之高科技武器，此項武器會依照等級的強弱及所裝備彈藥的不同而發射出子彈、散彈、榴彈、雷射、火箭及電漿等等計有18種的火力，並且可以利用所探索到的裝備或道具來加強攻擊及防禦等，還可以配備狙擊鏡來瞄準射擊潛伏在遠方的敵人，或是裝備夜視鏡在黑暗的場所搜索及進行攻擊。

而玩家的Level會因爲完成更多的任務及殺死更多的敵人而提高，當Level提高時可以自行調整六大屬性，即HP最大值、攻擊力、防禦力、嗜血度最大值、射擊準確度及索敵距離等。特別是精準度越高越能對敵人作有效的射擊，尤其在狙擊敵人時會產生輕微晃動的現象，等級越高時就越穩定。另外，VR戰士的訓練會產生副作用，當每殺死一個敵人時，嗜血度就會上升，嗜血度上升超過一定數值時，就會產生暈眩火爆不聽使喚等現象，HP值會逐漸的下降，若不趕快注射抑制的藥劑恐怕會有生命危險。



幻影特工的電影片段

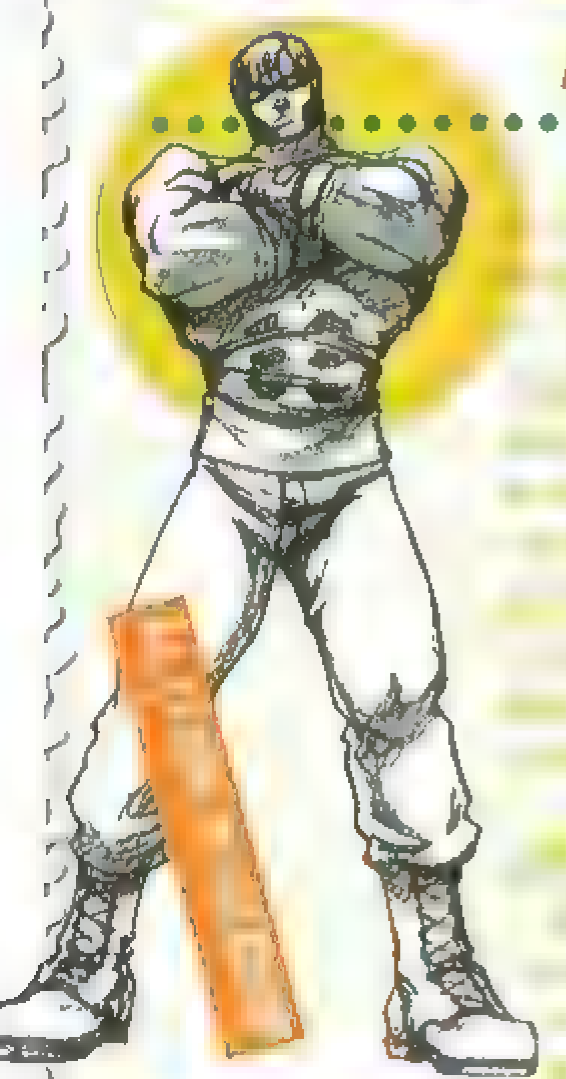
就如同一般的RPG一樣，在幻影特工中彈藥道具的取得是必需要經過調查探索的，調查可疑的箱子，會讓你有意外的驚喜；另外調查相關的人，便可以與其對話，要注意對話內容，說不定可提供您重要的線索。在遊戲中玩家只能攜帶五件道具及五件彈藥，多出的東西必須放置在場景中的大箱子裡，等需要時再回來拿，而在操作不同的角色時還可以透過此箱子存放共享的資源喔。

世事總是讓人難以預料，Tango、藍與松鼠及遊戲中的人物間所產生的微妙情愫，及不可預知的衝突及關係變化，就是在幻影特工遊戲中引人入勝的情節。當你選擇不同的角色時結局便會有所不同，或悲或喜，您還得實際玩過之後才能從中體會。

各種霧化光影效果相當驚人

幻影特工人物介紹

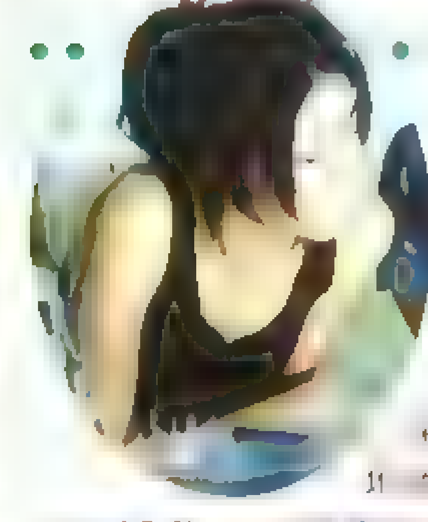
ALIEN（所有資料不詳）



[illegible]

C.S.KO 松鼠 古松樹（陳小春飾）

[illegible] Tango [illegible] Alien [illegible] 了太多東西 [illegible] 的對待 [illegible] Alien [illegible]



BLUE 司徒慧藍（陳慧琳飾）

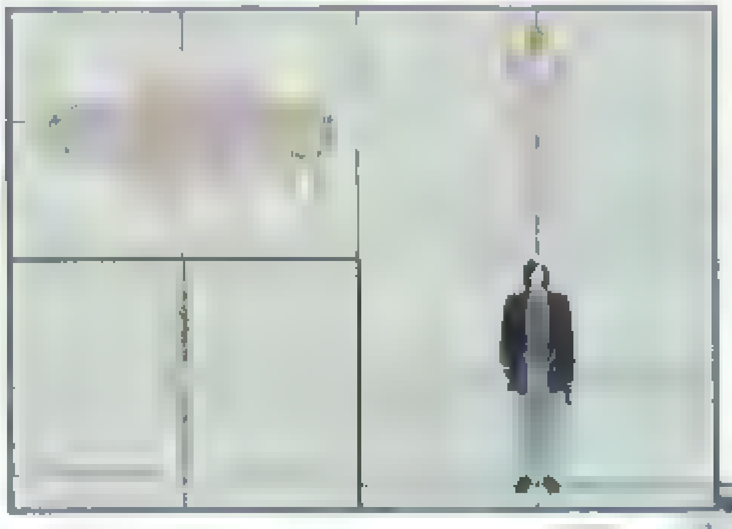
[illegible] 松鼠和 Tango [illegible] Blue知道 [illegible] CIA [illegible] VR戰士計劃 [illegible] CIA [illegible] Blue [illegible]



TANGO ONE 溫梓高（鄭伊健飾）

也許[illegible]大太執[illegible]，他和Blue[illegible]她[illegible]Blue[illegible]而導致工作上的瑕疵，[illegible]地替他彌補。

Tango[illegible]Blue[illegible]的VR計劃，也是[illegible]什麼吧？[illegible]天之後，Tango[illegible]、槍去、搏擊、電腦[illegible]的超級戰士，他要對付的是世界最[illegible]的組織、最厲害的對手、最[illegible]的陰謀和最[illegible] Alien。不管有多少[illegible]打，他相信他[illegible]的運動、[illegible]能和VR訓練，[illegible]定可以克敵制勝，最重要的是，他[illegible]要親口告訴Blue，他[illegible]愛著她！





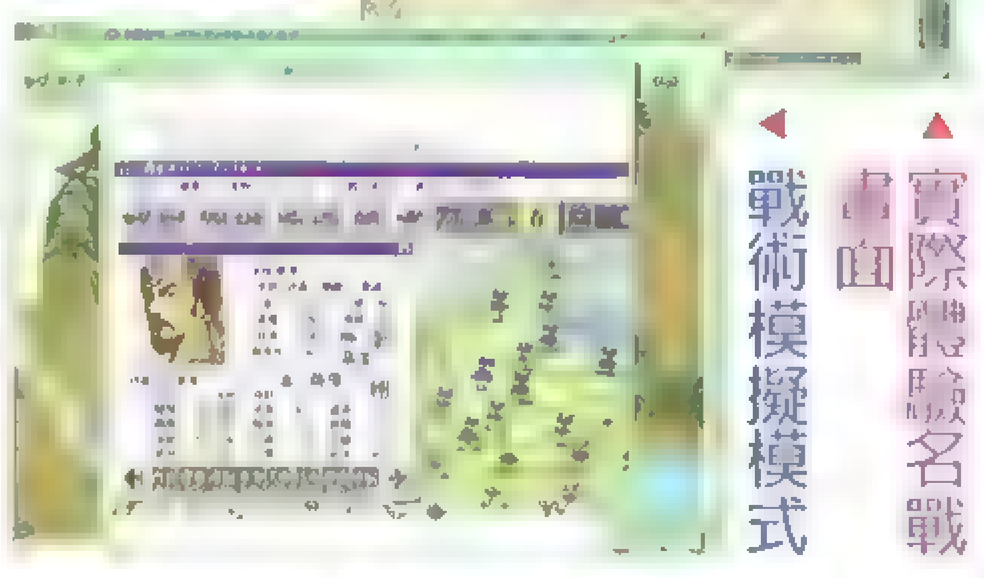




http://www.acertwp.com.tw

可實際體驗名戰

加強版新增的戰術模擬模式可說是本遊戲的重頭好戲。戰術模擬便是從曹操、孫策、劉備中選擇一人，能夠模擬三國演義中所曾有過的戰事，每人依序完成5個劇本；因為這個戰術模擬不只是戰鬥而已，能完全以戰術SLG的感覺來進行。曹操的劇本是從濮陽時代、與呂布對戰的「元陽之戰」開始；劉備的劇本是從諸葛亮登場之戰「博望坡之戰」開始；而孫策的劇本則是從脫離袁術獨立後，最初的戰事與劉繇對戰的「牛渚攻防戰」開始。因為在各戰開始前會有事件卡通，所以可以享受故事進展的樂趣。遊戲中戰場上的兵力數與三國演義不同，絕對不僅只是簡單的戰爭，必須有玩家的技巧。



▲實際體驗名戰畫面

◀戰術模擬模式

新增16種的歷史事件，總事件數達100個！比如「屯田制」與「制定九品官人法」等，從政治面重要的事件開始到「郭嘉英年早逝」等，因為也備有這種悲壯的事件，所以試著去尋找這種您所熟知的逸話也挺有趣的。玩家在故事中所見過的事件存放在「歷史事件收藏集」中，隨時可供觀賞。

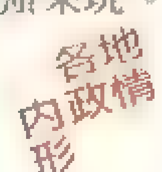


這是如同往例的單挑，可以從練習賽、淘汰賽、循環賽三種中選擇。練習賽和淘汰賽分個人戰和團體戰，可選擇出場的武將，循環賽只可選擇一名武將，與電腦隨機選出的武將進行比賽，每次比武都會恢復一點點體力，可是因為受傷會累積，所以比武的方法得下點功夫。



如同以往的編輯模式，可在遊戲中進行情報變更。編輯群雄可變更勢力名、金錢、兵糧、人德；編輯都市可變更都市的各種數據與可徵兵的兵種，以及可設定商人的有無；編輯武將方面主要是可變更能力值，可將中意的武將設定成特別強來玩。

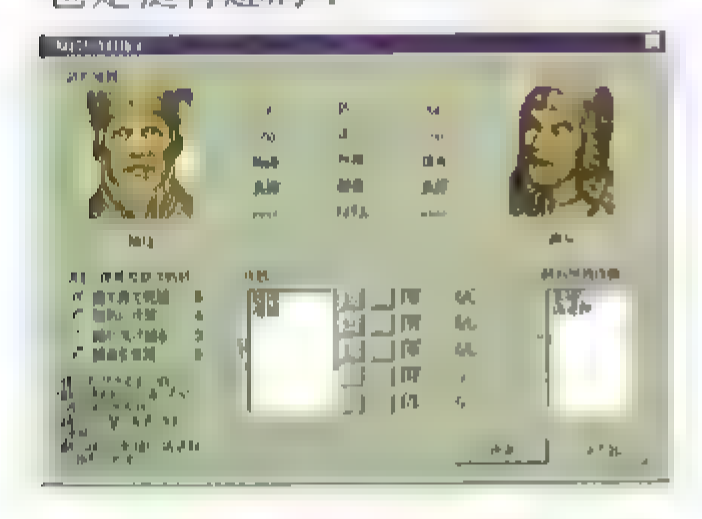




各地內政情形

[illegible]

這點也是威力加強版的重頭好戲之一，可自行設定新項目給指定的武將。項目可以從地圖、武器、兵書、史書、名馬、醫書、暗器中選擇，名稱與效果可自行設定；效果為可設定上升能力值與忠誠度。當然項目的圖示也可以選擇。三國演義故事中明明有出現，遊戲中卻沒有的武器，特別是沒有名字的武器，也可以增加該武將平常使用的武器等，給予你喜歡的武將新設定不也是挺有趣的？





▲召開會議作決策



▲新增劇本大小共8篇



[illegible]

如同以往的編輯模式，可在遊戲中進行情報變更。編輯群雄可變更勢力名、金錢、兵糧、人德；編輯都市可變更都市的各種數據與可徵兵的兵種，以及可設定商人的有無；編輯武將方面主要是可變更能力值，可將中意的武將設定成特別強來玩

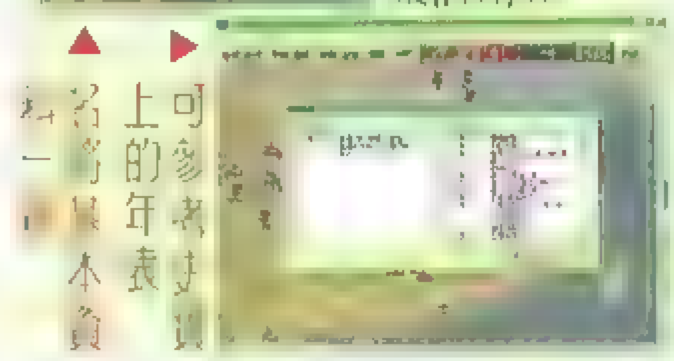
各種編輯功能

[illegible]

三國志中有許多用語，只有那些深入研究三國志的人才懂，在威力加強版的情報中，可以閱讀到都市、將軍位、官爵及古戰場的解說，且由於中文解說相當詳盡，玩家也可將情報當成基本資料來活用喔。



▲名將基本資料一覽



▶可參考史實上的年表

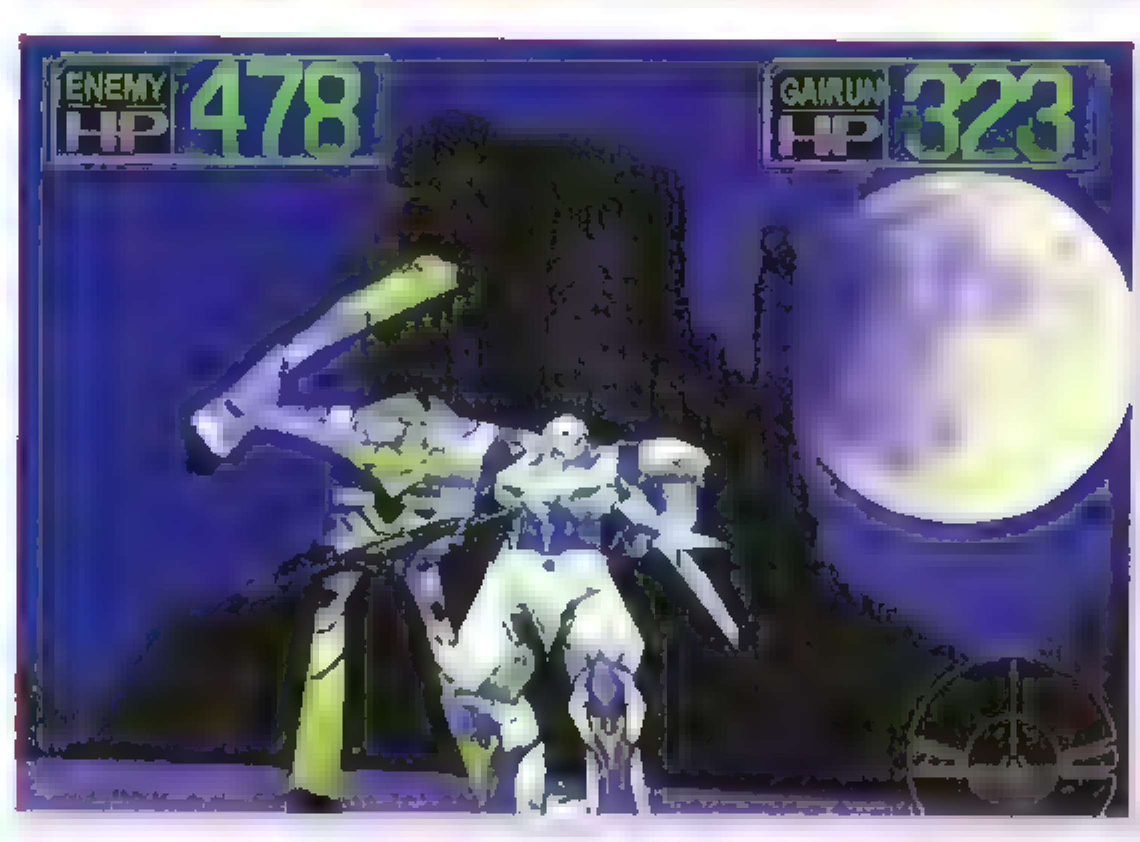
一般劇本

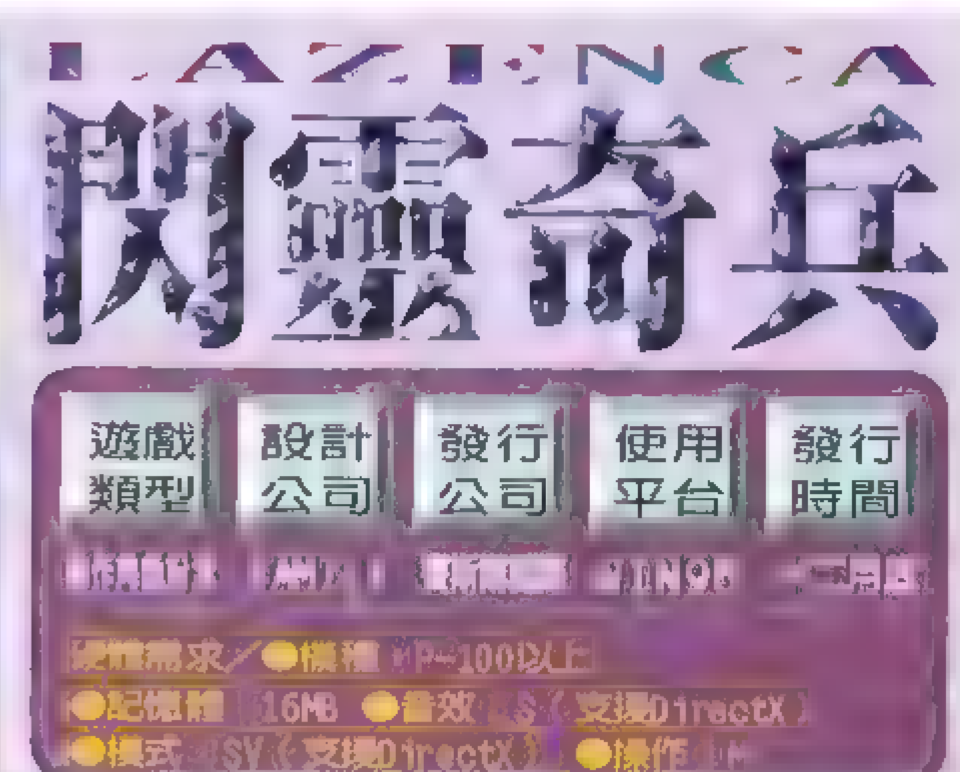
[illegible]	[illegible]	任務內容
[illegible]	[illegible]	以打倒執朝廷牛耳暴虐的董太師為目標，加上曹操、劉備、馬騰等，可以選擇王允為群雄這點極為有趣
[illegible]	[illegible]	本章從劉備統治荊州南部四郡的狀態開始，以敵人曹操和爭奪領土權的孫權為對手，玩家能漂亮地完成入蜀霸業嗎
[illegible]	[illegible]	與曹操、孫權等強敵交鋒，實現諸葛亮三國鼎立之策的劉備以63之齡辭世，在後繼者劉禪的領導下，開始了蜀的生存戰

短劇本

劇本	時間	任務內容
[illegible]	[illegible]	本章是以統治包含烏丸在內的8個都市為目的，週圍董卓、袁紹等強敵環繞，如何指揮有從屬關係的劉備陣營是關鍵所在
[illegible]	[illegible]	主角為孫策，壓制包含許昌在內的8個都市，以及抓住斬殺曹操是本章的目的；用遊戲洗雪孫策壯志未酬身先死的遺憾！
[illegible]	[illegible]	給官渡之戰戰敗的袁家最後一擊的章節，玩家所扮演的當然是曹操，因為袁紹將死，故難易度較低！
[illegible]	[illegible]	這是蜀迷會興奮難耐的設定，玩家扮演率領後漢的姜維，必須在3年內統治長安[illegible]成都等四個都市
[illegible]	[illegible]	主角是魏的征東大將軍公然叛變的諸葛誕，由於兵力和麾下武將皆少之故，如同史實般地和吳合作是關鍵所在

本加強版須搭配三國志VI中文版使用





『閃靈奇兵』

喜歡卡通動畫的朋友最近應該都曾注意到一個新的國外知名卡通，那就是襲捲日本、香港以及韓國三地的『LAZENCA』，其熱潮也開始瀰漫到此地，國內多家電視台目前正積極爭取播映權，估計不久之後大家就可以看到主角駕著一萬七千年前的古代靈魂機械戰士活躍於電視螢幕上了。



故事發生在二十二世紀，關於人類歷史的方向，該來的還是躲不掉，終究還是發生了毀滅性的核子大戰，持續加上嚴重的環境污染，地球荒廢殆盡，只剩下少數生還的人類建造了一個叫做賽圖斯的城市，努力地重建人類的文明。但是好景不長，不久之後，卻遭到了阿特曼的襲擊。阿特曼是一個以二氧化碳與吸收污染物質維持新陳代謝的特殊物種，它們在污染區生長繁殖，戰力強大，並有著無法預測的恐怖行為，很快地，它們佔領了百分之九十的地表。

而人類抵抗阿特曼的最後希望就是重型靈魂機械戰士～蓋倫。事實上，蓋倫是一萬七千年前的神秘遠古文明～卡洛安時期的產物，操縱者必須是具有靈魂啓動鏈結機械人系統能力的卡洛安族武士，主角艾汀正是此族後裔。而最近賽圖斯也同時發生了內亂，一位大將軍象塔斯塔策動軍隊陰謀叛變，挾持了艾賽絲女王，只有公主莉雅逃了出來，而異種阿特曼的攻擊又已經兵臨城下，這兩者背後難道有神秘邪惡的關聯嗎？天啊！人類的歷史難道只能寫到二十二世紀而已嗎？

這是一個全新型態的動作角色扮演遊戲，玩起來的感覺很難在文字上描述，不過只要想像一下，融合太空戰士七代、古墓奇兵與惡靈古堡的玩法，應該就很有感覺了吧！遊戲中少不了的除了種類繁多的敵人之外，從反叛軍隊、變種人、爬行怪獸到各種機器人，都有完全不同的武器與行動方式；而大量原作卡通中精彩的開場、過場與破關動畫也都充份在遊戲中展現，讓玩家可充份融入劇情看個夠！


角色設定稿



遊戲中不僅是以主角進行遊戲，到了後期，主角更會進入古代高科技重型機械人內部，與敵人現場實施與螢幕一樣大的超爆烈機器械人大戰！不僅如此，還有多種武器供主角選擇，而多樣化的攻擊方式更是令人眼花撩亂，尤其是升級後的連打必殺技更是招招狠烈，令人大呼癮！精緻架構而成的眾多3D場景，立體的角色在遠近光影變化的空間裡進行冒險；多樣化的事件與分岐劇情，就算玩家重新玩過也會有不同的選擇與路線…。

賽圖斯的時間已經不多了，人類的情勢越來越危急，已經沒有時間猶豫了，各位玩家們，武裝你的鬥志，幫助少年艾汀與莉雅公主殺出重圍，逆轉人類宿命的悲劇吧！

官能教習95版

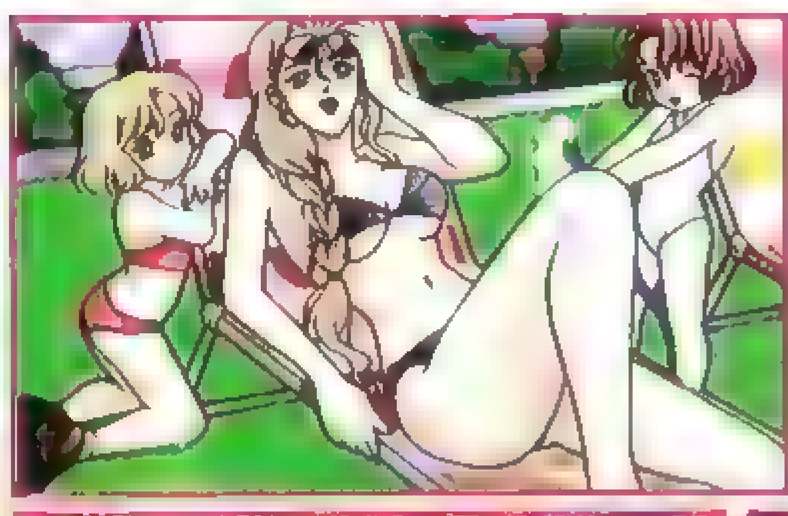
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	日本[illegible]	WIN95/98	歡樂盒	98年冬季

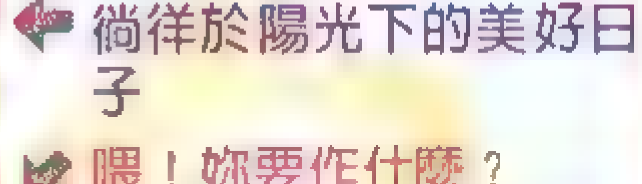
硬體需求／●機種：P-90以上
●記憶體：[illegible] ●音效：WIN95相容[illegible]
●[illegible] ●[illegible]

「官能教習95版」是TETRATECH繼「教育實習」之後廣受好評的二代力作。這次的故事背景離開學校，而進入了豪宅。擺脫一般AVG模式而採用養成的方式，藉由各種技巧的調教、排定課程與約會來增進彼此的了解，使玩家有更多的選擇性與互動性，由玩家創造出心目中性感的女性！

故事始於富豪宅第，豪宅的主人～翁先生因年事已高，導致昔日雄風不再，因此找上自己的孫子～也就是平凡的主角，調教兩名女孩，且在女管家與兩位女老師的配合指導下，若能在一個月的期限內，培養出明艷動人的性感女性，並能再勾起翁先生那種興奮的感覺，將贈予主角所有財產…。在五位美女環伺下，訓練的過程中自然也會有日久生情的可能，而財富和戀情該如何抉擇呢？夠厲害的話或許能同時擄獲眾美女芳心又繼承龐大財產喔！

一般的限制級遊戲多以「文字冒險」來進行遊戲，也就是靠按鍵選擇對話就可以看圖，藉選擇來進行所謂的「多線」劇情，強迫了解或重點選擇來達到劇情之鋪陳。在「官能教習」中除了對話劇情、圖片豐富，並採用「養成」方式來進行遊戲。養成類遊戲最大的特色就是依據各種屬性的變化導致不同結局。而追求不同女孩時也會影響其他女孩的數值。玩家想一次把所有的劇片及結局都攻略完是不可能的，而且劇情要從約會過程表現，約會的目的是在於了解彼此以增進調教之作用，並非邀約就會答應，如果平時不多藉課程之名培養情感，女孩才不會和你約會喔。

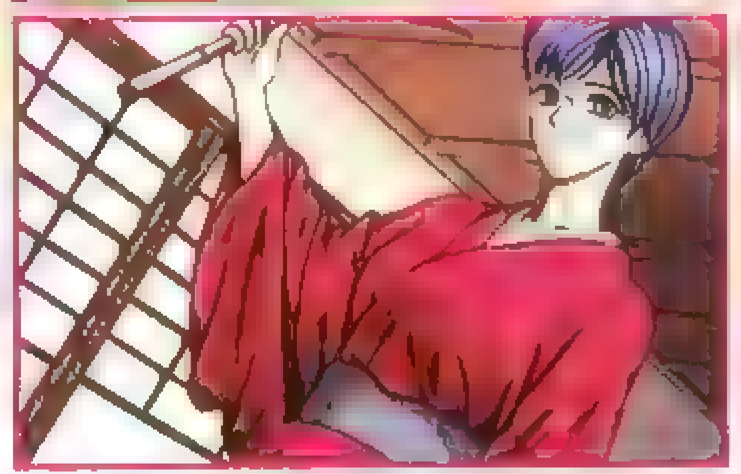




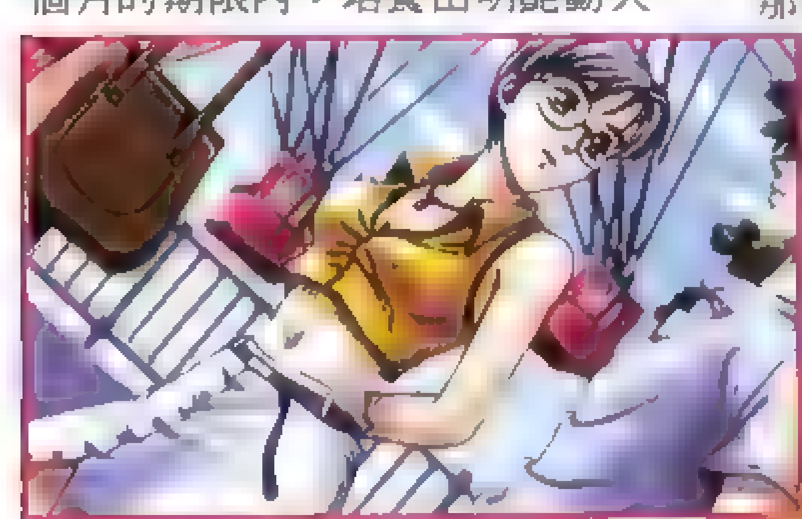
←徜徉於陽光下的美好日子

↙喂！妳要作什麼？

↓第二次的「個人指導」，就換上低胸小可愛配緊身短裙吧！



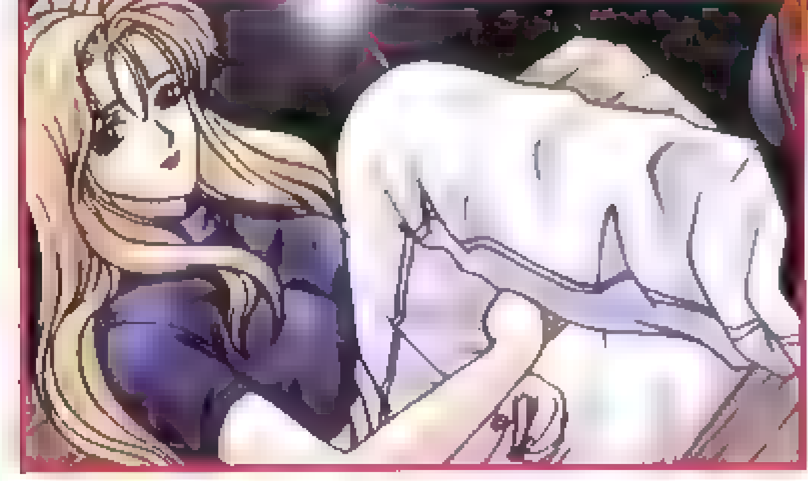


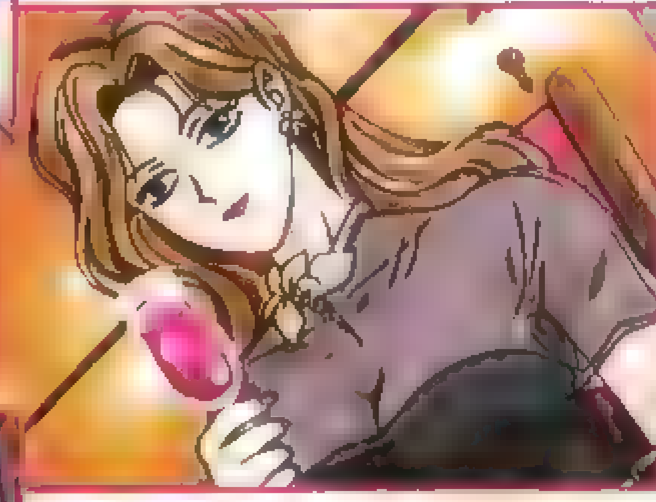


↑[illegible]

→有情調的餐廳、香醇的紅[illegible]的衣著、優雅的談吐[illegible]人指導」

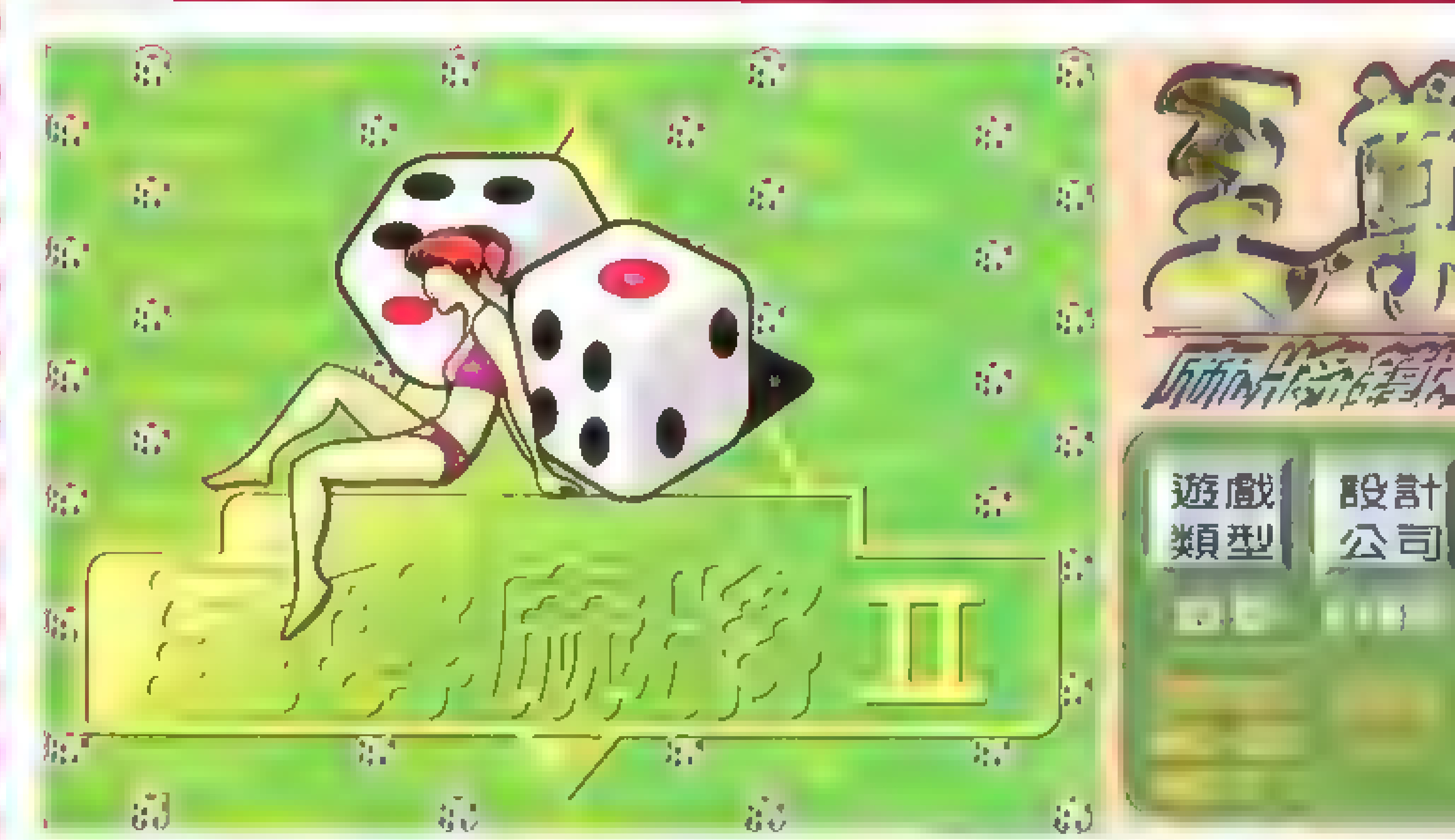
↓夜是幻想的天地，相約傾訴彼此的心意





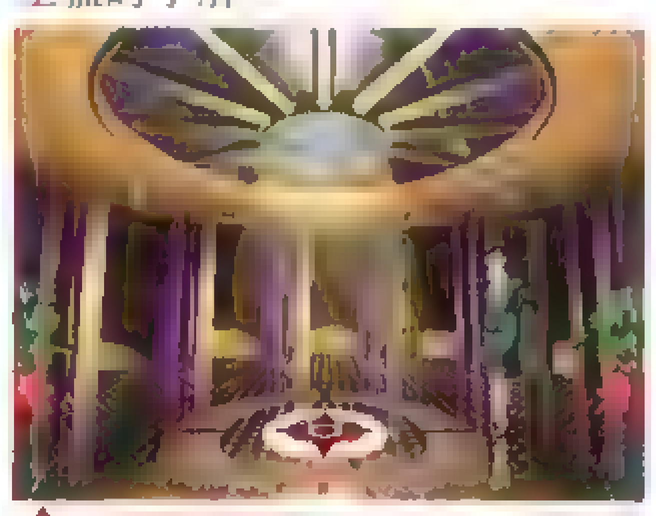


靠近一點，你可以再靠近一點…？



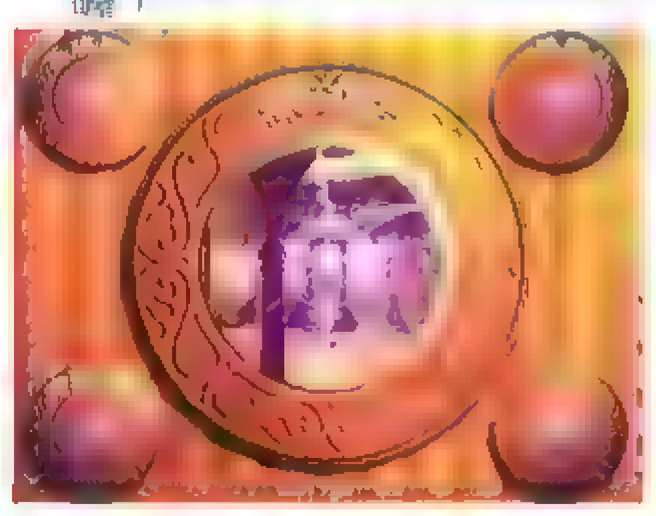


鐵公雞乃一毛不拔之意，打麻將而能一毛不拔者，稱為麻將鐵公雞，實為麻將至尊也。在至尊麻將II中，精心設計3D人物模型，出場的角色將近20位，個個是您似曾相識的臉孔。這些造型可愛傳神的人物，將陪伴您度過歡樂的時光，所有的人物、場景、麻將道具等，均製作得十分精緻，完全3D的製作方式，讓您耳目一新、愛不釋手。先別急著上桌，在獨創的鐵公雞觀戰區中可以很清楚地看到每一個出場人物的牌風與牌技，讓玩家從中知道麻將的完整玩法、流程與規則，不論是捨牌、聽牌、胡牌及台數的計算，您都可以有全盤的了解。



▲這麼豪華氣派的CASINO，真是讓人耳目一新！

▼在「練功房」中努力磨練一番，也許很快就變成一個「麻將至尊」囉！

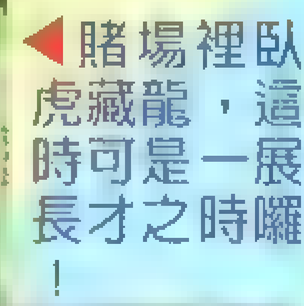


麻將教學秘訣高深莫測，隨桌對戰無人能敵

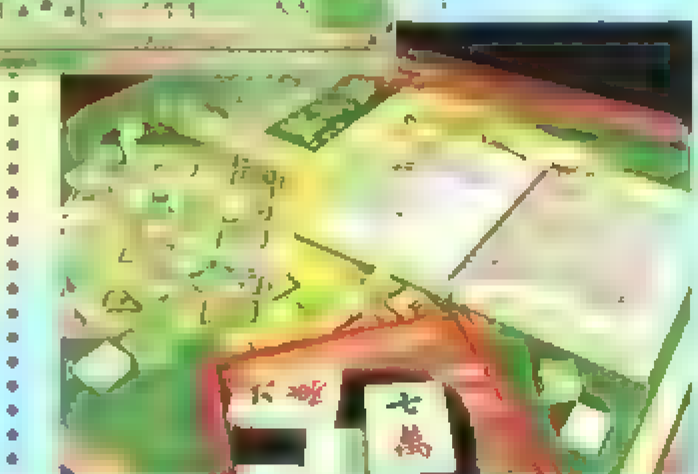
一旦發現技不如人，玩家不妨到練功房去充電，等到自覺能有所作為時，隨時可以出來試刀。練功房是讓玩家成為『麻將鐵公雞』的地方，玩家可以利用一種方式，磨練自己的牌技，即見招拆招、武林秘笈及武功比試。最重要的一點是鐵公雞也會隨時間，對玩家麻將功力製作一份成績曲線圖，讓玩家清楚看到麻將功力是否又精進了。當然練功還包含對麻將流程的全盤了解及秘技的學習。

等到一切功力都具備之後，闖蕩江湖是至尊麻將II最精彩的部份，也就是你一展長才、過關斬將的地方了。面對至尊麻將II安排的關卡，玩家可以挑戰各人物的AI，但千萬不要以貌取人，以為漂亮的妹妹好欺負而掉以輕心；或是遇到老先生就心軟而手下留情，別忘了賭場裡臥虎藏龍。見到妖豔的女人可要特別小心，遇到年輕小伙子可要顧到顏面，所謂長江後浪推前浪、一代新人換舊人，隨著麻將功力的精進，過關斬將一一擊敗對手，成為麻將至尊，也就是真正的『麻將鐵公雞』。

另一方面，玩家可以連上網際遊樂場，實際與各路英雄好漢來場「英雄大會」。至尊麻將II的英雄榜可讓上線的玩家留名，隨著每一次的戰績，您都可以看到您又「擠」掉了幾個，這是燃起堅強戰鬥力的好方法。然而除了賭鬥堅強鬥志高外，對於分數的計算方式也要先行了解，才不會拚了半天才發現，為何對手只自摸一次就遠遠贏過您。透過胡牌率、放槍率與自摸率的計算，讓玩家一目了然。因此無論是剛入門的新手，或是身懷絕技的武林高手，甚至是對麻將一無所知的好奇寶寶，都可以在至尊麻將II中，增加麻將的功力，並且得到絕對的樂趣。



◀賭場裡臥虎藏龍，這時可是一展長才之時囉！





上海大富翁1940

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	[illegible]工作室	智冠科技	WIN95	12月

硬體需求／●機種：P-75以上 ●記憶體：16MB ●音效：WIN95相容卡 ●模式：SVGA ●操作：M

http://www.soft-world.com.tw

脫離卡通路線的復古大富翁遊戲

這款大富翁遊戲不走傳統卡通路線，希望藉由真實比例的建築及人物造型，以復古的風貌帶大家進入1940年代繁華的夜上海，在小人物的故事牽引下體驗商海爭權的艱辛過程。

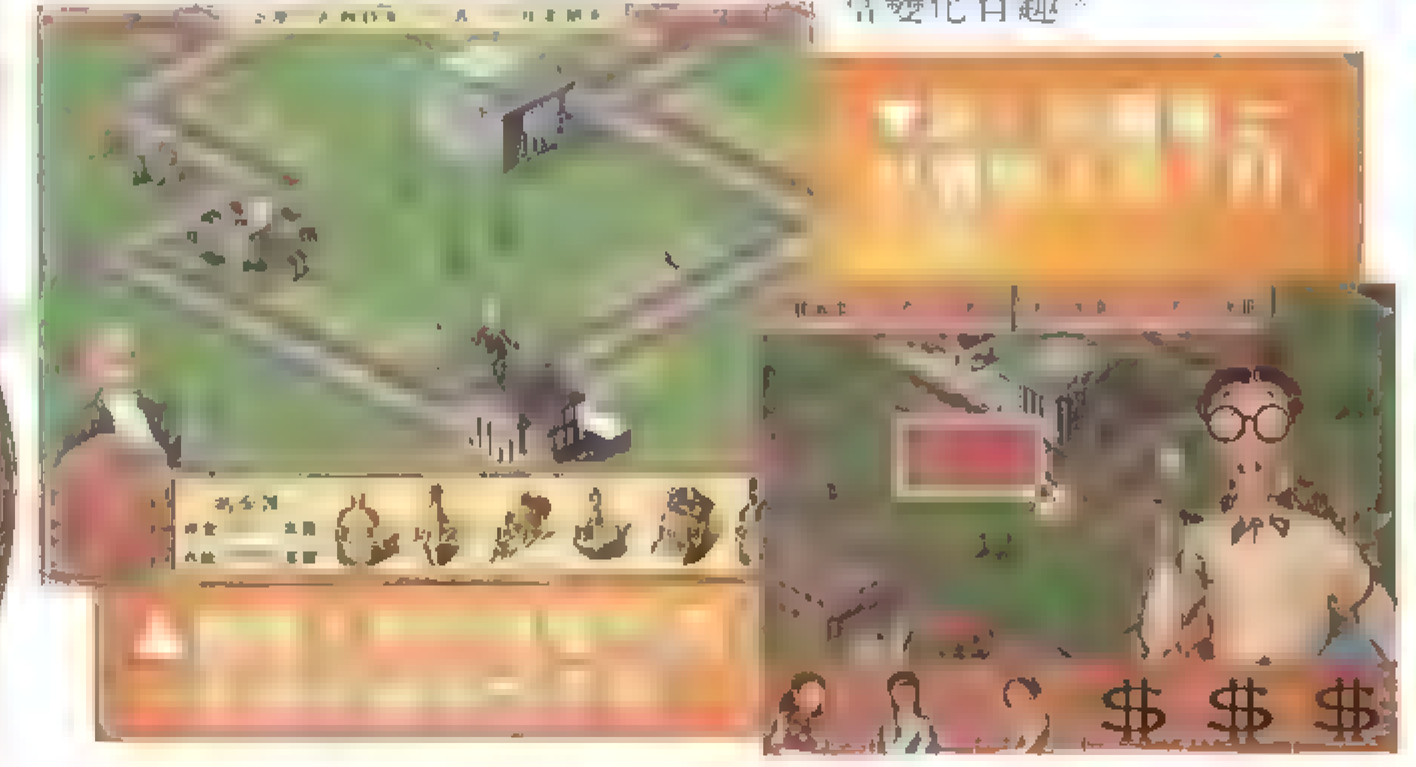
遊戲主要是採過關式來進行的，也就是說有劇情發展的大富翁遊戲。玩者可以扮演代表女性知識份子的董鶯雨、以撿破爛維生的小流浪兒四毛以及為人豪爽的幫派老大馮金霆，他們都有一段辛酸的奮鬥史，例如董鶯雨為了增強父親對她的經商信賴，第一關必須賺到1000萬的資產才能順利進入第二關，接著必須控制所有的碼頭、書局等，證明女子的實力不輸男人，最後與在商場上結識的好友四毛一起擊敗對手等關卡的考驗。透過不同的角色故事，共有二十個難易不等的關卡等你挑戰！除了劇情模式外，還有多人模式，八名特色迥異的人物，上至上流社會的大戶富豪，下至三教九流各式的人物，任君選擇，讓你在紙醉金迷的繁華上海，成為頭號大富翁。

此外遊戲中的人物具有各自的性格，不論在形象、語言、動作等方面都搭配的非常得體，特別是電腦控制的對手，在經營過程中會根據其性格，使用不同的策略，使得遊戲充滿商場狡獪的競爭氣味。



在玩法上有許多特殊的地方，玩家除了第一次必須走到空地才可以購買土地外，只要輪到你行動，便可自由自主的做各種不同的交易買賣或是大興土木蓋房子。除了自己蓋的產業外，還有許多可收購的企業，並分屬不同的行業種類且更強調壟斷的作用與功能。此外如果能拿到政府核發特殊建物許可證，還可興建黑幫、當舖、算命舖等，強行收取對手的土地或金錢。如果面臨破產邊緣，還可將名下的物業或土地拍賣、抵押或是私下交易買賣，以換取現金週轉。除了可買賣的企業外，還有許多種不同的公共設施，會對玩家造成不同的影響效果，例如公園、賽馬場、監獄、銀行、市政廳等等，這些公共設施將使得遊戲更富變化有趣。







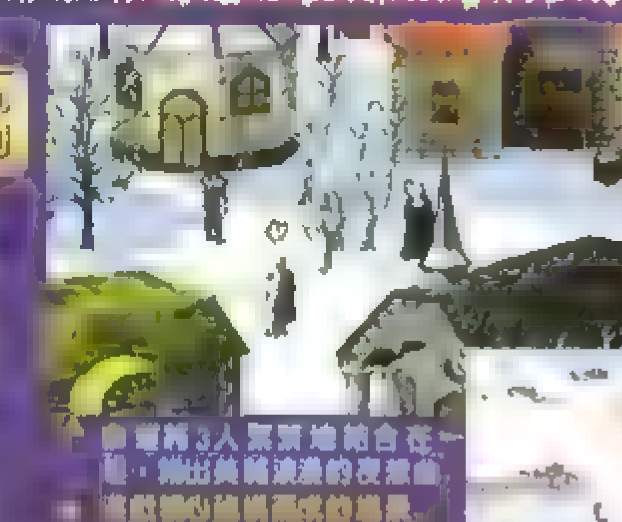
夜想曲 妖精的敘情詩

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

如夢似幻的夜想曲

[illegible]

夜想曲是JAMIE今年的大作，為了建立[illegible]



[illegible]

現了夜想曲獨特的風格。夜想曲所架構的[illegible]隊伍組合。

遊戲偏向於策略戰術的應用

[illegible]對方向與地形所附加的效果等，都會影響到[illegible]

[illegible]的迂迴攻擊、戰線交代編織而成的波狀攻擊，因而展開各色各樣的戰術運用遊戲。再加上漂亮的片頭動畫，戰鬥時華麗的魔法攻擊與互相以[illegible]

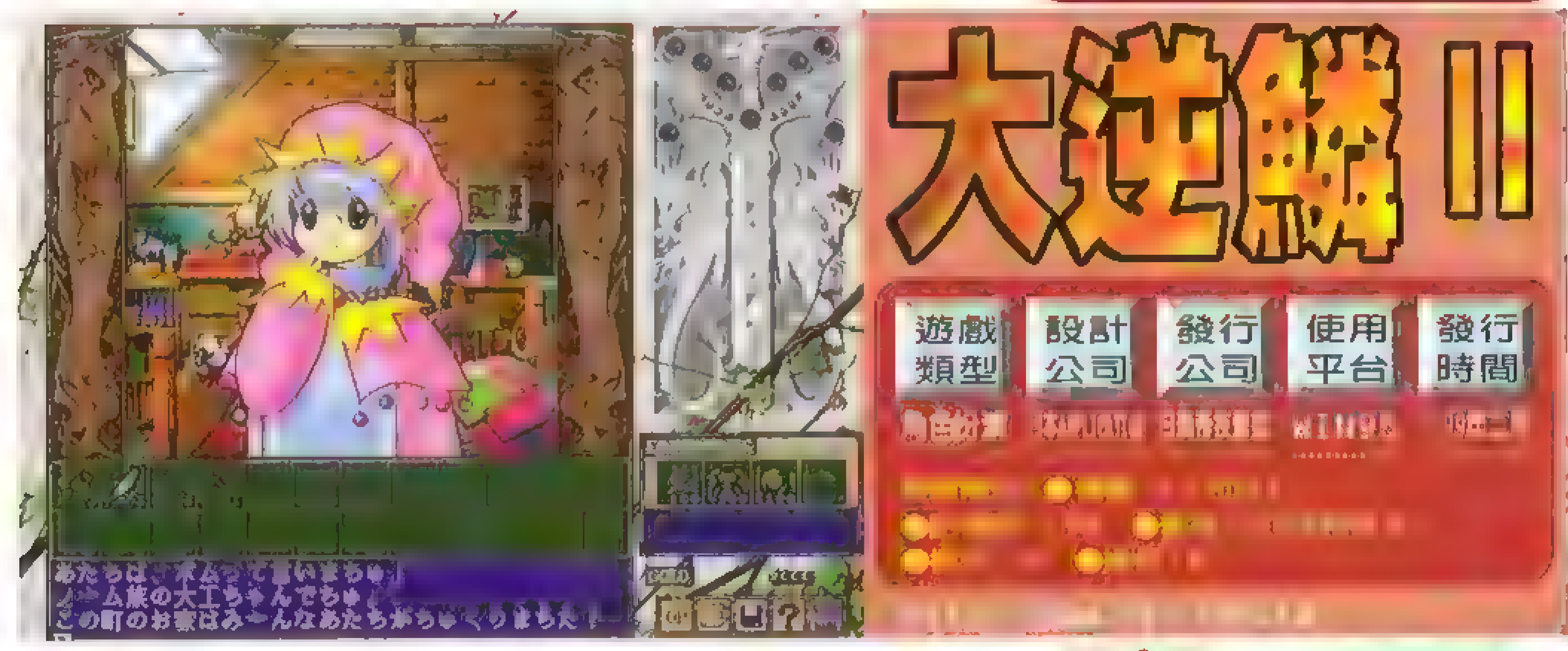






畫風華麗，氣勢磅礡的開頭動畫

[illegible]，戰場上的天候、時間的流逝[illegible]戰場充滿多采多姿的豐富感受。



超大容量的「大逆鱗II」，讓您HIGH到最高點！

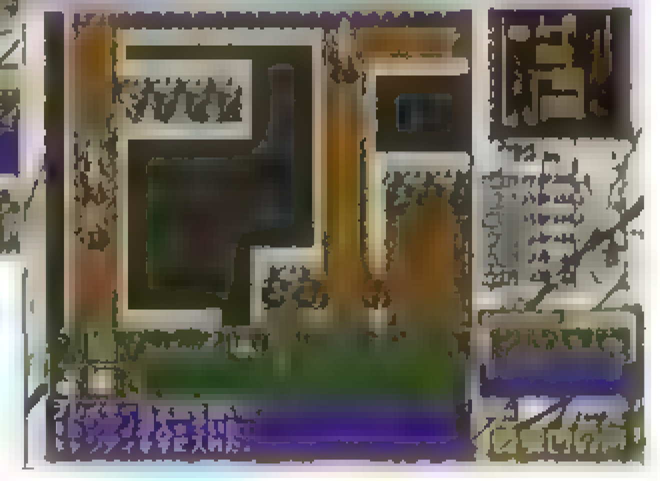
根據「大逆鱗II」的發行公司TGL表示，這款角色扮演遊戲走的路線不同於以往的模式，它特別注重遊戲的節奏感，而且設計非常簡單，即使是沒有接觸過角色扮演的玩家也都能輕易上手。



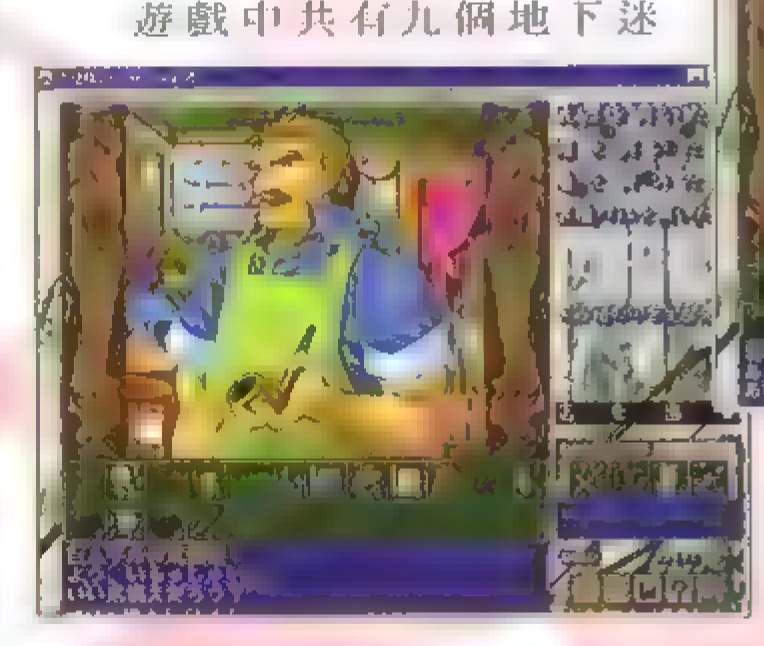
在遊戲中，玩家必須扮演勇者在地下城裡探險

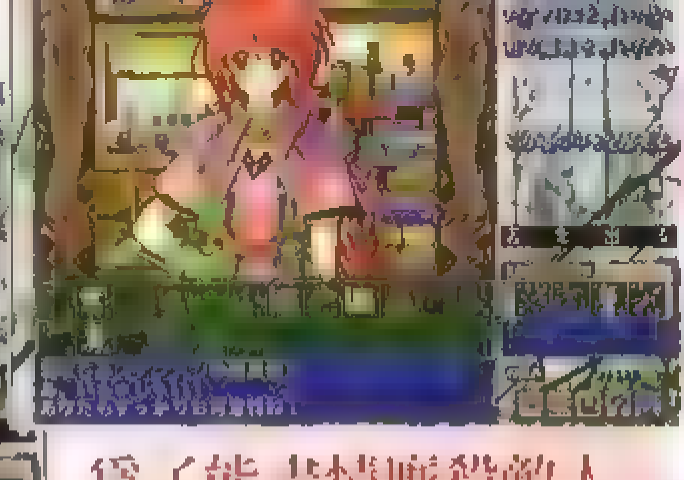
「大逆鱗II」和「深入地心」很相似，題材都是以勇者在地下城探險為主軸，可是兩者的相似點也僅限於此。這話要怎麼說呢？在「大逆鱗II」中，怪物軍團不但會以排山倒海之勢衝向勇者，而且彼此前呼後擁，簡直就像是諾曼第登陸作戰，任憑勇者努力砍、用力砍都殺不完。這樣聽起來，「大逆鱗II」這款遊戲好像蠻恐怖的，其實免驚啦！自古兵來將擋、水來土淹，咱們老祖宗不是傳下來什麼孫子兵法嗎？那裡面可是蘊藏了中國人的無窮智慧喔，不是有～三十六計走為上策嗎？打得贏就打，打不贏就溜囉！

各位玩家還記得小時候玩的捉迷藏？「大逆鱗II」最最厲害的地方，就是賜與勇者「超級挖土機」的神力，玩家在地下城裡愛怎麼挖就怎麼挖，由於怪物軍團只懂得人海戰術，玩家可以挖許多簡易陷阱引誘怪物進入，待怪物們集結成群時，再從另一側快速突圍而出，這種節奏明快的新玩法，保證讓各位心跳加速，手心冒汗！



遊戲中共有九個地下迷宮，每個迷宮有九十九層，換句話說九十九乘以九，總共是八九一層，這麼超大的容量，保證讓每位玩家大呼過癮，而且一層比一層緊張，一層比一層刺激！對了！「大逆鱗II」在武器和道具系統上，是設計成逐漸耗損，玩家們在奮勇廝殺時千萬要記得隨時補充武器、防具喔！不然「武松打虎」那種赤手空拳的歷史畫面，可就要在您的眼前重演。在遊戲劇情的安排上，「大逆鱗II」裡面也有所謂的大魔王，以及龐大的徒子徒孫集團。勇者只要陸續找到傳說中的九顆寶石，就能重整毀壞的村莊，最明顯的地方就是村莊的外表，會從黯淡的黑白逐漸變成明亮的彩色，一間間被破壞的房舍被整修回原來的面貌，最後拿到密傳的「大逆鱗之劍」，大魔王的末日就不遠了。





為了能盡情廝殺敵人，道具與武器的補充也不能疏忽喔！

辣片追緝令：

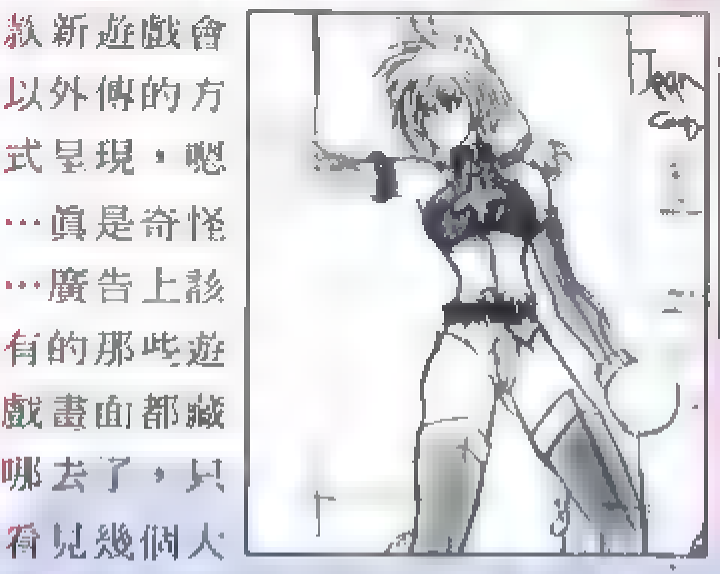
守護者之劍外傳（暫定）

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	日商育碁數位	日商育碁數位	WIN95/98	未定

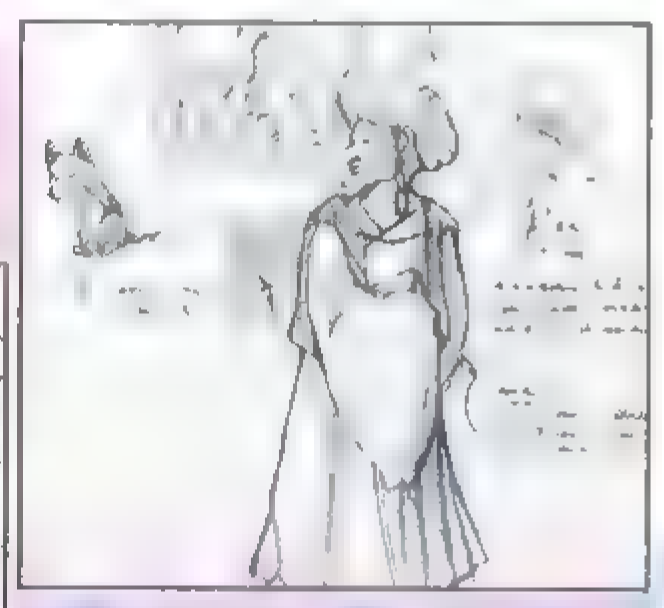
硬體需求 ●機種：未定
●記憶體：未定　●音效：未定
●[illegible]：未定　●操作：未定

http://www.tgl.com.tw

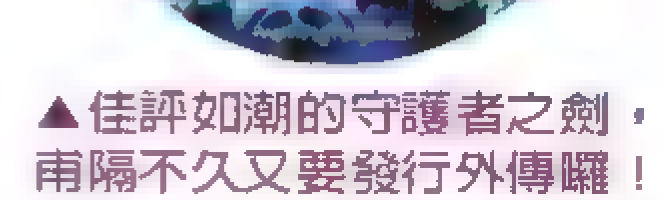
有沒有搞錯啊！我都還沒破關耶！續作就要出來了？沒錯！守護者之劍的續作要和大家見面了！有些眼尖的讀者應該已經看到『外傳』那篇『意猶味盡』的廣告了，大家一定很好奇，守護者之劍不是才剛發售沒多久嗎？怎麼一下子又有新作品要發表了？雖然大家都很好奇，但這是千真萬確的呦！據說這一款新遊戲會以外傳的方式呈現，嗯…真是奇怪…廣告上該有的那些遊戲畫面都藏哪去了，只看見幾個大字，唉！風雷小組存心吊人家胃口嘛！好在咱們手腳夠快，立刻去搜括…喔！不，是採訪到了第一手資料，風雷小組曾不斷地收到來自各地玩家的關心，包括要希望盡快推出守護者之劍下一代的遊戲等，所以囉！風雷小組是相當謝謝玩家支持，很用力的在加緊趕工中，希望新作品能趕快和大家見面。



在前作中半途離去的女主角～貓女小珍，本次可是由她來擔綱女主角的重任呦！（就是那個戴著白色拳套的小辣妹啦！因此小珍和故事的發展在本次的製作中格外受到重視，據說小珍火爆和貪玩的個性還是一點也沒改呢！劇情和角色的設定已經大致完成，而戰鬥系統部份可能還是使用前作的即時戰略系統，所以手腳不夠快的玩家自己多多保重啦！系統設計人員和負責圖形的人員還表示本次的戰鬥部份除了保持一貫華麗的風格外，還會做一些操作上的改良。例如在戰鬥指令中加入快速鍵、支援鍵盤等等…，風雷小組還多次針對五百多位玩家的意見回函做徹夜討論，改進一些前作中的缺失，說到這，對風雷小組不眠不休的精神是不是很想給他掌聲鼓勵呢？



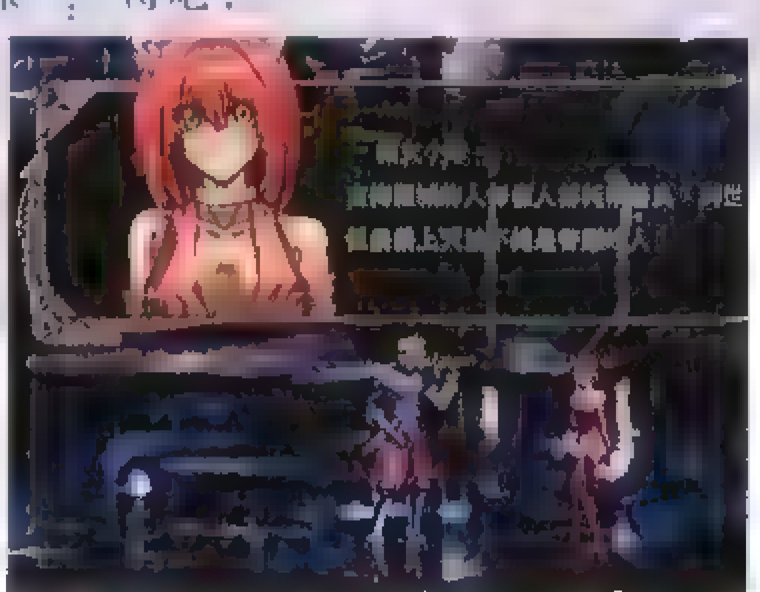
得來不易的角色設定原稿



▲佳評如潮的守護者之劍，甫隔不久又要發行外傳囉！

（P.S.：希望這次迷宮洞窟裡能加一些路牌，不然有人可能又要在裡頭渡過餘生了…）

目前這款新作尚未命名，風雷小組曾打算用守護者之劍外傳或是守護者之劍番外篇之類的名稱…，不過好像又有其他的構想，真是傷腦筋，搞不好會取名為『小珍大冒險』也不一定（這名字真是…）。雖然上市日期未定，不過從風雷小組水深火熱的開發情況看來，相信新作品就快要和大家見面了，讓我們耐心期待吧！



▲據說 II 代中的主角是貓女小珍哩！



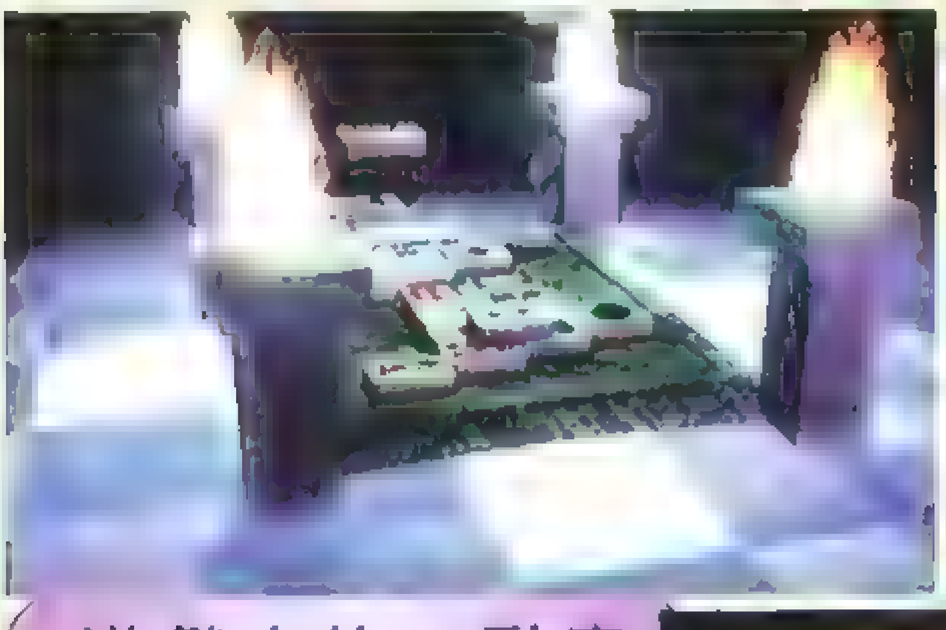
超級四川省的獨到魅力

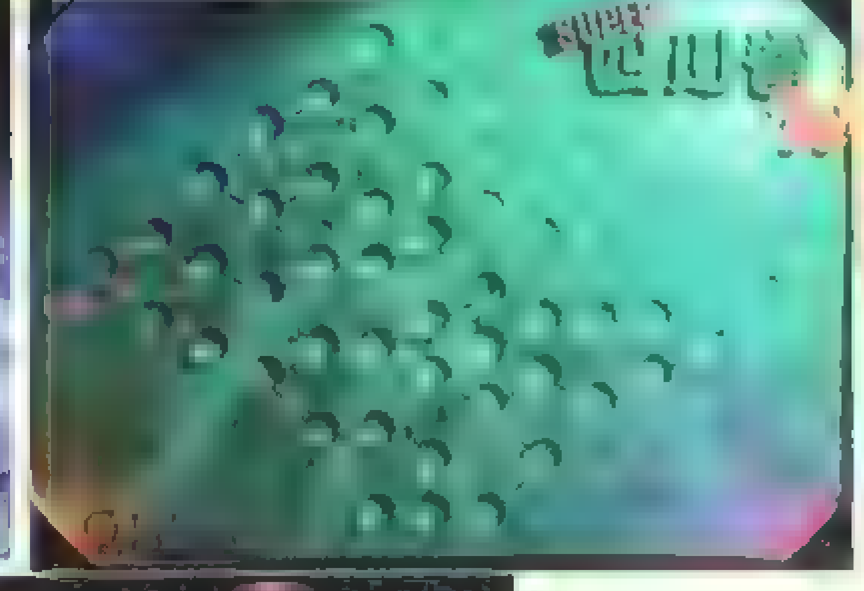
不知各位玩家有沒有玩過四川省，四川省的魅力就在於您絞盡腦汁之後，終於好不容易才解開牌局時的那種快感，然而從來沒有玩過的人，是永遠無法體會這種感覺的。雖然市面上像四川省這類型的遊戲，種類相當繁多，不過仔細一看，卻可發現這些同類型的遊戲，清一色都是大型機台上的遊戲，但在PC上都是相當的少見，為此，QBear遊戲設計公司，決定設計一套PC上的四川省遊戲，讓在PC上的玩家，也能夠了解到四川省的魅力。

「如果只是一昧地抄習舊作的話，那這套遊戲就毫無樂趣可言了。」，為了必免陷入這樣的窘境，所以在本套作品中，特別加入了一些獨創性的構想，且在畫面的表現上，引進了時下流行的3D POLYGON技術，使得整體的畫面，呈現出一個有別於其它同類型遊戲的新風貌。

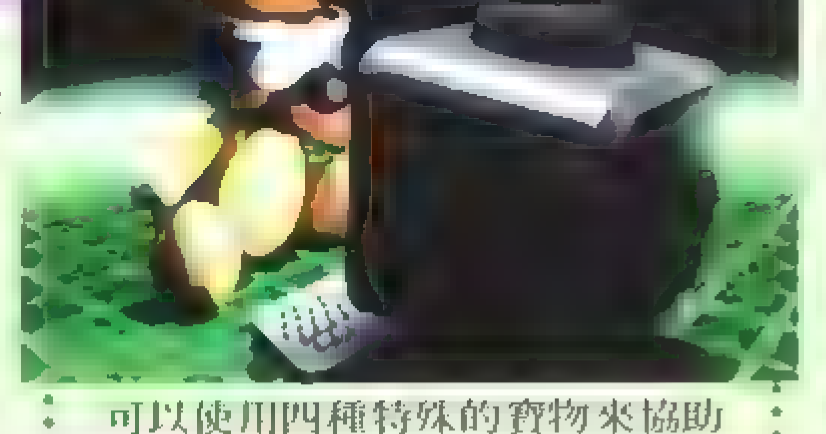


這套遊戲有個特殊的地方，就是在遊戲中可以自由上下左右地翻轉牌陣，來尋找您欲解開的牌，也可以使用四種特殊的寶物來協助您過關，另外在遊戲關卡的設計上，非常廣大且多變，您可以依照個人的想法來決定您欲前往的路線，不必按照刻板的模式來進行遊戲，也因此更增加了遊戲的耐玩度。還有，本遊戲為了犒賞過關的玩家，特別在結局畫面上放置了許多美侖美奐的3D動畫，來慰勞在一路上辛勞的玩家。





遊戲中的3D動畫



Super四川省'99是一款耐玩度相當高的遊戲，不論您是同類型遊戲的老手，還是從未接觸同類型遊戲的新人，Super四川省'99絕對可讓您了解到，四川省它獨特的魅力。



富貴列車
98
狂笑熱賣中
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
富峰群
軟體世界


熱賣中
火線任務2
這場最後的反撲計劃只有你能完成
EARTH 2140
MISSION PACK 2
Die Kamikaze Einheit Goliath explodiert beim Aufschlag
Gargoil II - die agile Kampfmaschine der UCS Luftwaffe
Der Senkrechtstarter - der ideale Angreifer für weit entfernte Ziele
Der schwere Nuklear-Bomber zerstört Gebäude mühelos
客戶服務中心
富峰群資訊
宏廣多媒體
軟體世界

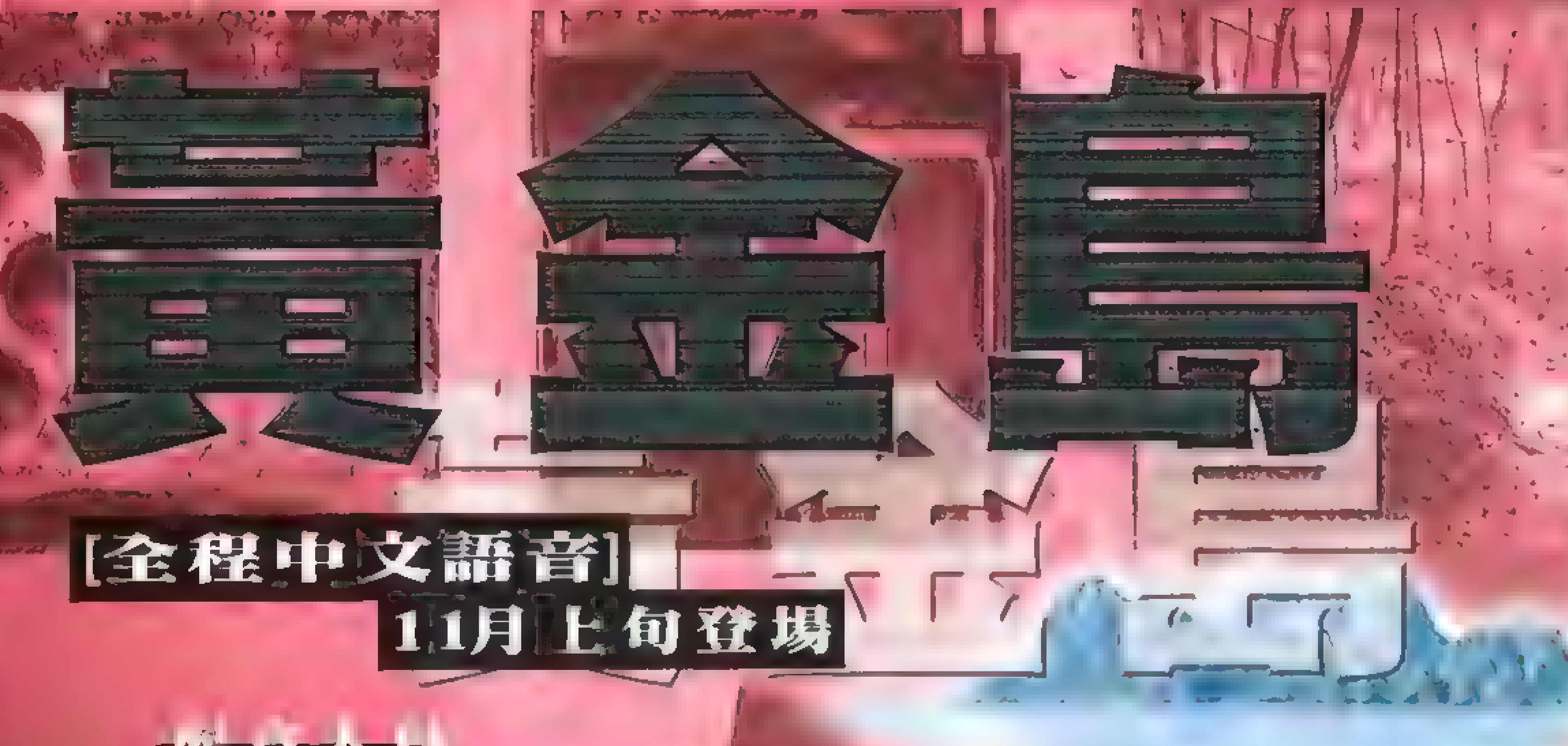


好評熱賣中
今世紀末最強A.RPG
暗夜中瞬間的閃光，述說著新的戰爭即將開始。
闇黑帝降臨
CORUM II
DARK LORD
客戶服務中心
HICOM
軟體世界
宏廣多媒體

一份破舊的神秘地圖...牽引著戰爭時所埋藏的一批寶藏,誰能獲得這批寶藏呢???

充滿神秘氣息的島嶼...危機重重,前所未有的場景配置.....

讓您親自來冒險...讓您體會最真實的尋寶遊戲



[全程中文語音]

11月上旬登場

配音人員

周寧（馬蓋先）
郭如舜（劉德華電影）
李宛鳳（亂馬1/2、亂太郎）
賀世芳（七龍珠、美少女戰士）
符爽（家有賤狗、霹靂遊俠-李麥克）

以現實生活中的照片做為整個遊戲的場景..以角色扮演的方式開始整個探險遊戲

...最玄疑的遊戲內容...最刺激的冒險活動

在真實的世界中想要和辛巴達一樣到處冒險尋寶是非常不易的

但別因此放棄了你的夢想《黃金島》將實現你的願望

遊戲的內容以特殊的PHOTO為背景....3D的人物造形加上專有的語音,

整個遊戲擁有21世紀最先進的科技..也有最樸實的鄉野景色......



富峰群資訊

宏廣多媒體

客戶服務中心

JAMIE

軟體世界

智冠科技股份有限公司



你……名優秀的職業風景攝影師……
矢志奪得Miss Photo Genic大賞
在這微涼的秋天……你遇見了她們……
為她完成生命中最純淨的理想？……
為自己達成事業的目標？……
或……與她陷入深邃甜蜜的愛戀中！！！……
這一切的一切都發生在你，女主角……與你相機的快門之間……
找尋模特兒
讓大家久等了，為了回饋玩家們的熱情響應，我們將舉辦《明星之夢模特兒選拔大會》，選出三位和主角最相似的美人兒，我們將為雀屏中選的美人與模特兒經紀公司簽下模特兒經紀合約，並為妳發行寫真集，除此之外還送妳一整組沙龍照，並且有機會成為本公司的產品代言人，於各大媒體展露妳的長才　！！歡迎踴躍參加。詳細參加辦法請於注意各雜誌新聞或"電玩大觀園"中的公布消息或於本產品中的報名表上！！



明星之夢
11月中旬上市
最特別的養成遊戲
最美麗的人物造形
為了回饋大家對「明星之夢」的熱烈反應與支持，我們即將
舉辦一系列的活動讓所有的電玩迷參與，現在只要購買
「明星之夢」中文版遊戲，並將內附的回函卡，在12月15日
前寄回就有機會得到下列各項獎品:
一、陳慧琳限量單曲EP
特別為了「明星之夢」而製作的單曲大碟，將要送給各位玩家唷!
限量500片（富峰群獨家收錄！），機會難得，只送不賣
二、陳慧琳台北、台中演唱會
非常LUCKY的100位名額，非常HAPPY的參加陳慧琳現場演唱會!
三、陳慧琳親筆簽名海報100份
以上活動皆屬非賣性質!只送不賣...機會難得!
得獎名單將在相關雜誌或電玩大觀園網站公佈，敬請密切注意
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
SUNSOFT
軟體世界



龍機伝承
DRAGOON
機械文明與幻想世界的神秘大冒險即將在此展開
[超/迫/力/RPG]
12月中旬引爆
北邊邊境的村落中發生了一件......
再追尋我所喪失記憶的同時，為什麼會有那麼多奇怪的人來阻擾呢???
難道在我所追尋的記憶中有什麼秘......密?????
謎一般的少女，劍術高超的少年與玩世不恭的鄰國王子......
喪失記憶的少女......擁有一股不可思議的力量......那股力量的來源到底是......
我所失落的記憶......大家...為什麼都......我......
誰來告訴我事實的真相?????
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
KSS
Media Entertainment Company
軟體世界
智冠科技股份有限公司


1998耶誕節強檔
夜想曲
妖精們的敘情詩
數種職業讓你自由組隊更換隊員
客戶服務中心
JAMIE
宏廣多媒體
軟體世界





在這個心輕得快要飛起來的季節裡

我選擇.

與你相遇....

心儀的女孩

會不會接受他人的告白

還是會等你來向她求愛呢?

面對她(他)

我該如何表明心中的愛意呢?

在最青澀的年紀，來段戀愛小插曲吧!

戀愛養成 99年1月上旬


創世神話
99年1月中旬上市
角色扮演
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
軟體世界


SDS
Star DiverS
一場機器人的究極大戰即將展開…
人類自第一場宇宙戰爭後，成立銀河宇宙聯邦政府，邊境恆星系的政府為了追求自由、主張獨立，戰火於是逐漸蔓延。年輕志士於飛行員士官學校受訓完成後，在他們都還未了解戰鬥的真正意義前，就已經被分發至各惑星，加入戰場
有七種機型可供選擇
挑戰不同等級的關卡
提供武器高達20種以上
支援多人網路連線
10個重要使命等待完成
宇宙裝甲兵


魔喚精靈 V2
Vantage Master
嘿！上網來較量吧！
網路對戰等你來過招
12月與你連線對戰
戰更刺激
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION

Heroes of Might and Magic III

魔法門之英雄無敵III

■遊戲類型／策略　■國外發行／3DO
■使用平台／WIN95　■發行時間／1999年2月
●WIN相容當然

保持原味的無敵英雄

暫訂於明年二月推出的魔法門之英雄無敵III（Heroes of Might and Magic III，暫譯）在設計上大部份仍承襲該系列遊戲既有的風格，以回合制為戰鬥模式，保留相同的遊戲介面與遊戲機能，三大戰役仍根據故事發展，但長度有些不同。

玩家在進行任務之前都有一項特定的目標，一張大型且大部份未開啟的地圖，並且需要在各地佈署旗下的英雄和妖怪戰鬥，以征服敵人及佔領中立的城鎮。除了主要戰役之外，尚有許多個人及多人共玩的特殊劇情供玩家們挑戰。由於本遊戲的戰役是回合制，因此在進行多人共玩時就需要許多下載時間，特別是進行新的八人連線共玩時。為了彌補這項不易克服的缺失，設計公司只好讓玩家在別人進行回合戰役時，能趁空檢查自己的城鎮狀況與單位來打發時間。



▲回合制戰鬥場景。



▲優雅迷人的城鎮畫面。

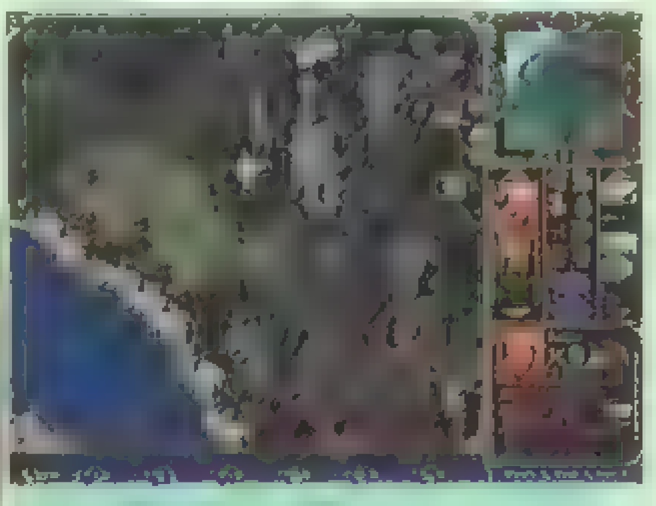


▲英雄出發了!!

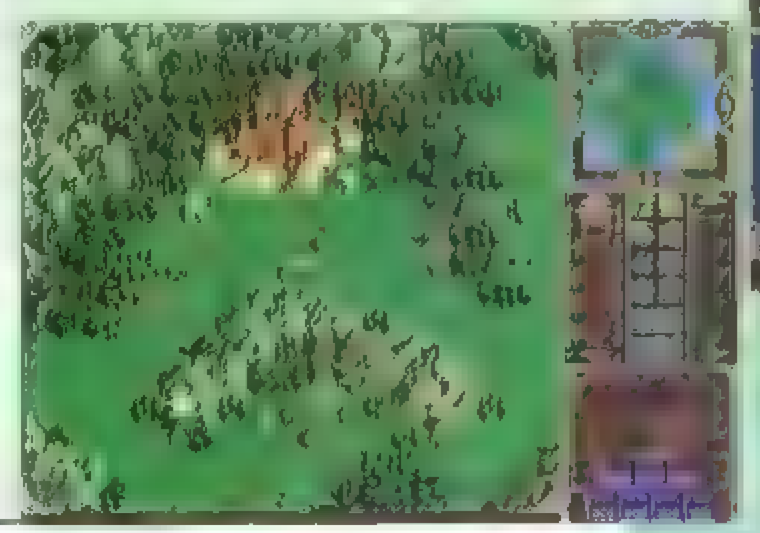
城鎮與生物種類更多

雖然遊戲依循舊制，但在畫面及色彩上仍有改善：支援較高的解析度（800×600）和色彩（達16bits，65000色），而遊戲中的圖形以3D軟體成像，並且以手繪方式製作。附帶補充的是，在魔六中被玩家譏為虛假作做的角色"相片"肖像，這回也做了改變。由於新遊戲必須有新的場景上進行，因此，設計師在艾拉西亞王國上共設計了八種新的城鎮類型，各城鎮均能"生產"的獨特建築物與單位。與前兩套遊戲相反的是，城鎮決定可以被征召的英雄類型。

據了解，每座城鎮有兩種英雄類別可以任選，每位英雄都具備數種特殊的戰技與魔法，除了能升級外，還能練成第二戰技。另外，英雄可以施展飛行術，讓他的移動速度加快；在戰鬥方面，可以佈署單位的格子數量是前作的兩倍，生物共有59種，由於每種生物都能升級，故生物總數達118種。



▲冒險地圖



◀地圖的畫面更逼真了!!



空戰慘烈驚心處媲美電影《[illegible]》般真實
畫面唯美動人處好似電影《英倫情人》般淒麗

我們不只是製作噴射機！MicroProse的任務宣言應該如此叫喊著，使那些只記得《悍衛雄鷹》（Falcon）系列飛行模擬遊戲的人靜默不言。在PC遊戲的世界裡，不只是模擬世界上最複雜的航電系統、飛行控制系統及武器系統這些有趣的東西而已。有些時候你只想要單純的東西，那就是纏鬥的浪漫史跡。我們不要忘記了，有數萬人的生命不是在陸地上或海洋上犧牲，而是在空中。

希特勒入侵英國的計劃，端賴德國以扼殺大西洋貿易路線的方式來摧毀英國皇家空軍－邱吉爾攻佔法國的計劃則需破壞德國空軍的能力，好使它能夠將數萬名勇敢的兵員投入諾曼地的海灘。對一架提供你少量保護，以及在尋找和摧毀敵人時提供極少輔助的飛機而言，它自有一種更加令人感動、更令人著迷、更令人融入其中的吸引力。不再僅是因為F-16的科技優於米格機。無論你是否擁有較具機動能力的螺旋槳飛機，你都必須倚賴你的視力、你的飛行能力，以及使用機砲、火箭及炸彈的準確度。

這正是《歐洲空戰》提供給你的東西：讓你盡己所能地駕駛飛機的權利；還有在歷史場景中，戰勝電腦或人類玩者的機會。





兩架P-38往目的地飛



機庫畫面，玩者必須在此裝備好武器

歷史 的遊戲內容

從英國戰役到入侵歐洲，你在《歐洲空戰》中的所有任務都具有歷史準確性，並使用該時期的飛機模型。從英國的霍克颶風型（Hawker Hurricane）和噴火式（Spitfire）到德國的米塞史密特（Messerschmitts）、Focke Wulf以及Junkers 87和88等型戰機，再到美國人駕駛P-51D和波音B-17皆具。事實上，遊戲中有三十種詳細建構的飛機，其中有二十種可以供你在任務中駕駛。遊戲的物理和繪圖引擎密切合作，提供有史以來最真實、最動人的二次世界大戰飛行模擬遊戲。

《歐洲空戰》使用歷史畫面及圖形設計來加強整個氣氛。從開場畫面和配樂中，你可以取得多段新聞影片，這些影片內容都足可和「探索」頻道角逐獎項。正是這種懷舊的感覺，立刻將你拉進遊戲之中；並且提醒你，在週日的下午，你可以和你的祖母一同坐下來，觀看一段黑白的戰爭影片。

←「方軌門」機展開纏鬥
↓精緻的過場動畫

各種空中武力對於第二次世界大戰中的某些地點造成了特殊的衝擊。《歐洲空戰》並不模擬全面戰爭的衝突，而是分成兩個主要衝突，即1940年七月至九月的英國戰役（Battle of Britain），以及1943年和1944年的歐洲攻防戰（雖然遊戲的動態本質允許你改變這些日期）。你不需要進行長達兩年的會戰，就可以看出你對結束戰爭的影響有多大；你可以從1944年開始進行歐洲會戰。同樣地，如果你已經累了，你也可以在1943年底退休。



立體的空中纏鬥

雖然這是「太平洋戰爭」（Pacific Air War）的續集，但是《歐洲空戰》新設計的繪圖引擎帶來一些驚人的改良之處。遊戲完全支援Direct3D和3Dfx，提供高解析度、高紋理的飛機及地表，並有驚人的雲層，而且即使畫面上有數百架飛機，仍然能夠保有極高的畫面更新率。高射砲在你的耳朵週圍發出雷鳴，飛機在你四週俯衝及爬昇，對週圍的一切事物進行反應。無線電通訊刺激你的耳膜，加深你的驚慌及混亂。從一萬呎的高度往下看，地形非常驚人，但是當你接近地面時，也不會變成方塊狀；在爆炸時，煙霧和螺旋槳效應更是令人折服。整體而言，這是相當驚人的成就，尤其是當你與地面距離僅有數千呎，而週圍發生慘烈纏鬥的時候，更會令人有此種感覺。

但這並不只是一個令人驚異的經驗而已。它也非常令人滿足，並且吸引人。單一任務提供立即行動，如果你是新手，就不會面臨長期的劣勢；而戰場會戰則提供一個動態戰爭系統，它會影響二次世界大戰中主要戰役的最後結果。

但是最令人感興趣的，是今年聖誕節可能爆發的第三次世界大戰。你看，《歐洲空戰》內含多玩者選項，可以讓全球各地的網際網路使用者在《歐洲空戰》中作戰，爭取「世界空戰英雄」的口號。舉例來說，扮演盟軍的一方，可以設計有戰機護航的轟炸任務。軸心國成員則必須阻止轟炸行動。遊戲也有一個稱為Total Mayhem的遊戲，這是飛行員的死亡對決。

我們還要等候一段時間，這個遊戲才會上市，但是當它上市之時，我們一定會在那裡，把你打下來。

↑雲層與地表看起來十分的逼真
爆炸音效相當嚇人



以越戰時代為背景的射擊遊戲

預定於12月上市的《M.I.A.》是GT Interactive與第三波結盟後，由第三波所代理的第一套GT產品。這款遊戲是以1960年代的越戰時代爲背景，玩者扮演的是一位戰鬥直昇機指揮官。您必須遵照上級的指示，執行他們所交付的任務，使美軍獲得最後的勝利。

拜電腦軟硬科技突飛猛進之賜，動作射擊遊戲的畫面已經直逼大型電玩的水準，雖然計算能力可能仍不及專爲大型電玩所設計的處理器，但是兩者間的差距已是愈來愈小。在《M.I.A.》這款遊戲中，玩者可以操縱到越戰時期的幾款著名直昇機，如萬年不倒翁AH-1眼鏡蛇式、OH-6、UH-1飛行坦克、ACH-47A飛行坦克與A-37蜻蜓式等等。

玩者在遊戲中，必須執行各個戰役的任務，擊毀敵人並不是唯一的任務，您可能會需要護衛運輸部隊，或是衝破越共的重重防護，深入敵境，救出被敵軍俘虜的美軍部隊。

在任務一開始，玩者必須仔細閱覽任務簡報的內容，以瞭解此次任務的內容。進入遊戲後，畫面左上角的雷達是最重要的參考工具，玩者可以從中看到所有敵人、友軍與可疑的地點。爲使遊戲的過程簡化，讓玩者把注意力集中在操作和射擊上，您可由游標中就瞭解到目前所指定的人或物是屬於友軍或是敵軍。

隨著機型的不同，玩者所能使用的武器也會有些許差異，而各個機型的飛航特性也不同。在面對戰場上的敵人時，最好也要使用適當的武器。而武器的使用並不是毫無限制的，炸彈和火箭的數量都十分有限，因此玩者可不能任意來個「地毯式轟炸」。

一般的動作遊戲在場景的設計上，大多不會朝著寫實的方向走，而是儘量以最華麗的設計佈置出最誘人的畫面。不過在《M.I.A.》中，設計小組很用心地建構出越南鄉間的稻田、樹林與村落的景象，連地面上的軍事建築物和車輛都經過實物考據，力求眞實。遊戲本身還支援3D加速卡，使得遊戲的畫面更加細緻、逼眞。



▲任務簡報

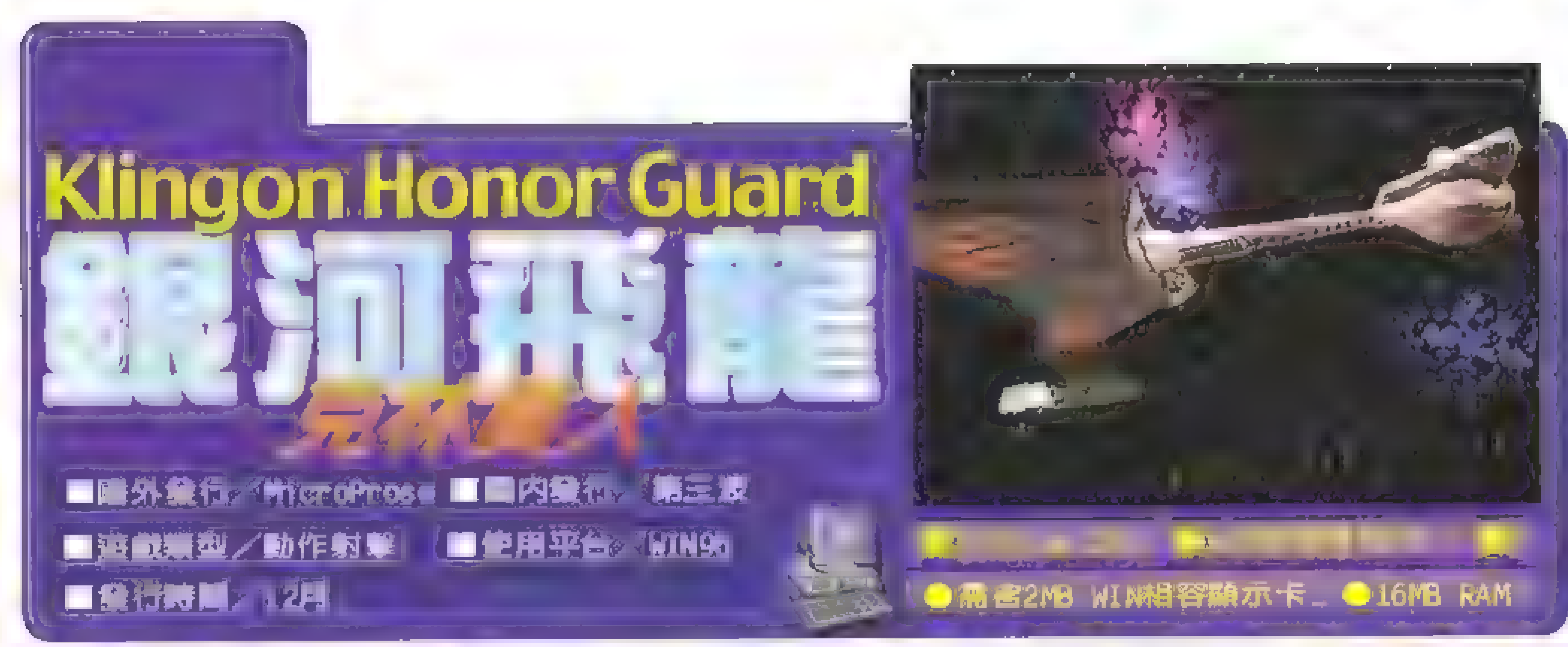
◀任務結



這是我軍基地，可別開

敵軍在雷雨交加中偷襲我軍基地，眞是卑劣。

越共的村落，一個活口都不要留下！



身肩復國重任的克林貢人



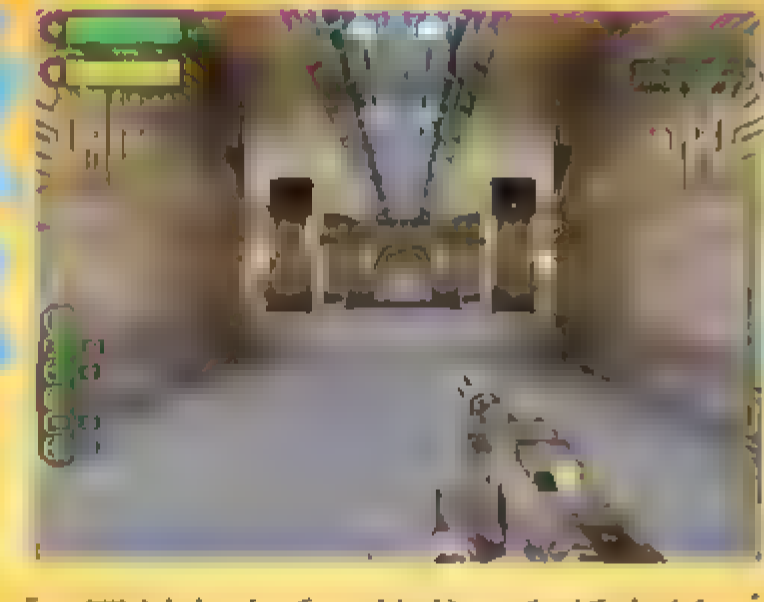
Starsiege:Tribes 星際征戰錄 氏族戰役

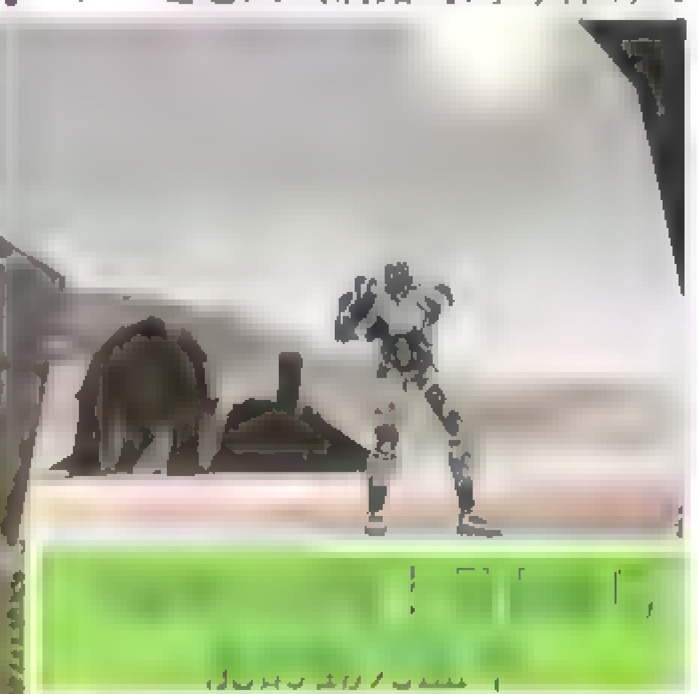
■國外發行／SIERRA ■國內發行／第三波
■遊戲類型／動作 ■發行版本／光碟
■使用平台／WIN95 ■發行時間／未定

強大的多人共玩功能

即將由Sierra推出的星際征戰錄之氏族戰役（Starsiege:Tribes）是一套以多人共玩及戰術見長的遊戲，其故事是發生在星際征戰錄（Starsiege，由Earthsiege 3改名而來）結束後一千年的事。那時，人類為爭奪太空中廣大無垠的土地，而陷於戰火。在戰爭中，敵對的種族不論男女，皆穿上具保護功能的動力盔甲，並備配先進的武器及噴射裝備，以便在外太空中躲避隨時可能發生的災禍。

氏族戰役基本上是屬於動作射擊遊戲，但它的遊戲環境卻是採用第三人稱視角。除了前述的多人共玩功能外，設計師還加入單人任務，但這些單人遊戲在性質上應該是用來提供給玩家加入多人遊戲的訓練任務而已。至於多人任務則多達二十個，據初步得到的資料指出，在多人模式下，透過區域網路可同時容納[illegible]二人連線對戰。另外，遊戲還附上一個決鬥關卡編輯器。





指揮螢幕運籌帷幄



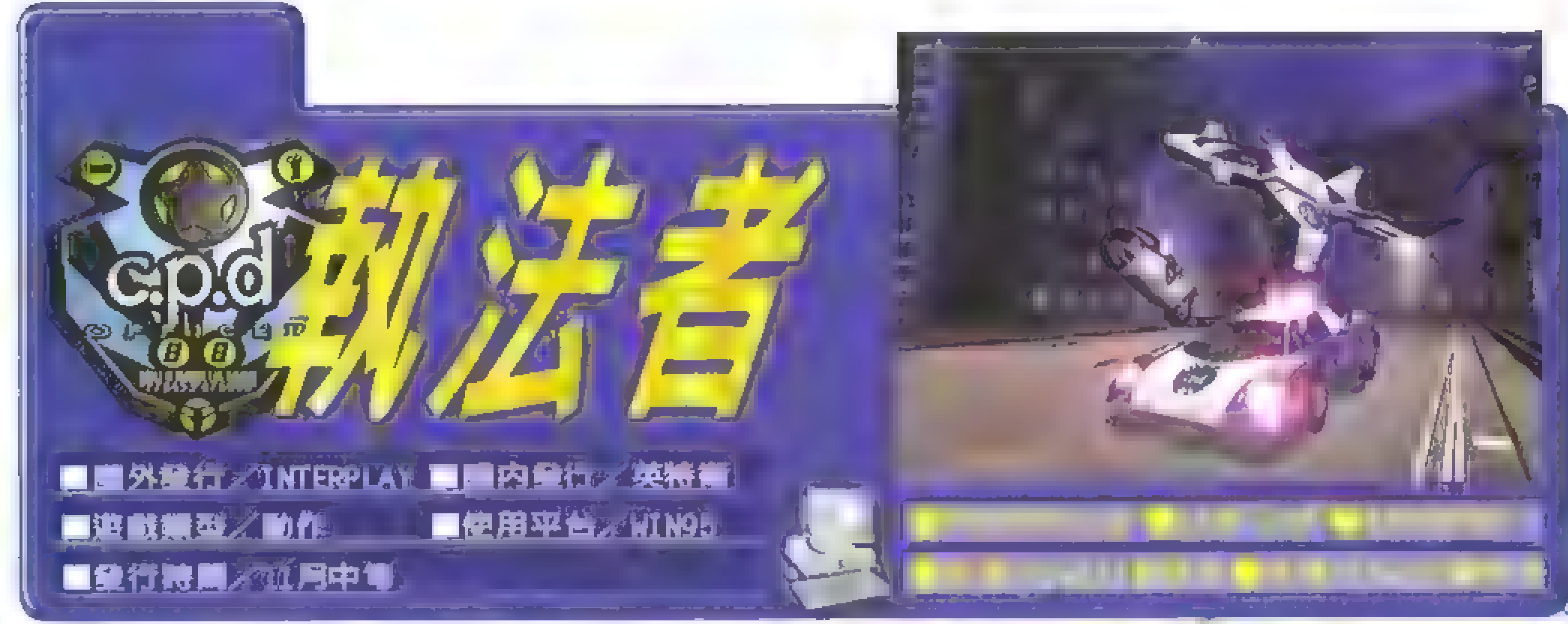
小心紅光雷射

在多人遊戲下，玩家以領導人身份自居，和其他隊友共同完成任務，並可選擇停留在任務地圖螢幕上，透過這個"指揮螢幕"命令你的隊員，同時可從螢幕上發覺你們的防衛破綻，立即做出戰略思考。另外，參與多人共玩的隊友還可以創造一個屬於自己的隊徽與顏色。遊戲的畫面十分炫麗，玩家可以在山丘、峽谷、和橋上行進。在下載關卡時，可絲毫沒有延遲的現象。另外，若玩家的電腦配備3D加速卡（支援Glide、OpenGL，目前已將Direct3D列入考慮），還可以享受到優異的光源效果，與動態的爆破畫面。



用3D卡更可表現出優異的光影

在射擊遊戲中最讓人在意的武器方面，共分能源性武器與投射武器兩種。能源性武器有帕爾斯瑪發射器（Plasma Launcher）與紅光雷射（Red Laser）等；投射武器則有鍊槍（Chaingun）、手榴彈投擲器，以及碟型槍（disk shooter）等。



執法者（Crime killer）是今年英特衛即將在十月底發行的動作大片，遊戲是以警匪槍戰追逐為背景，相信大家都在電視上看過類似的鏡頭：兩台高速追逐的汽車，在大馬路上急駛，一路撞翻了許多的攤販、電話亭、閃過大卡車聯結車後，儘管車身已經撞得稀巴爛了，仍是死命的追逐著（在台灣決對會因為塞車而飆不起來）現在你也有機會能夠享受如此的極速快感，和其他同類型的GAME不一樣，遊戲中最強調的就是速度，因此當一開始遊戲後，除非是有人陣亡了，否則這段令人驚心動魄的狂飆是說什麼也停不下來的。



兩輛追逐中的汽車

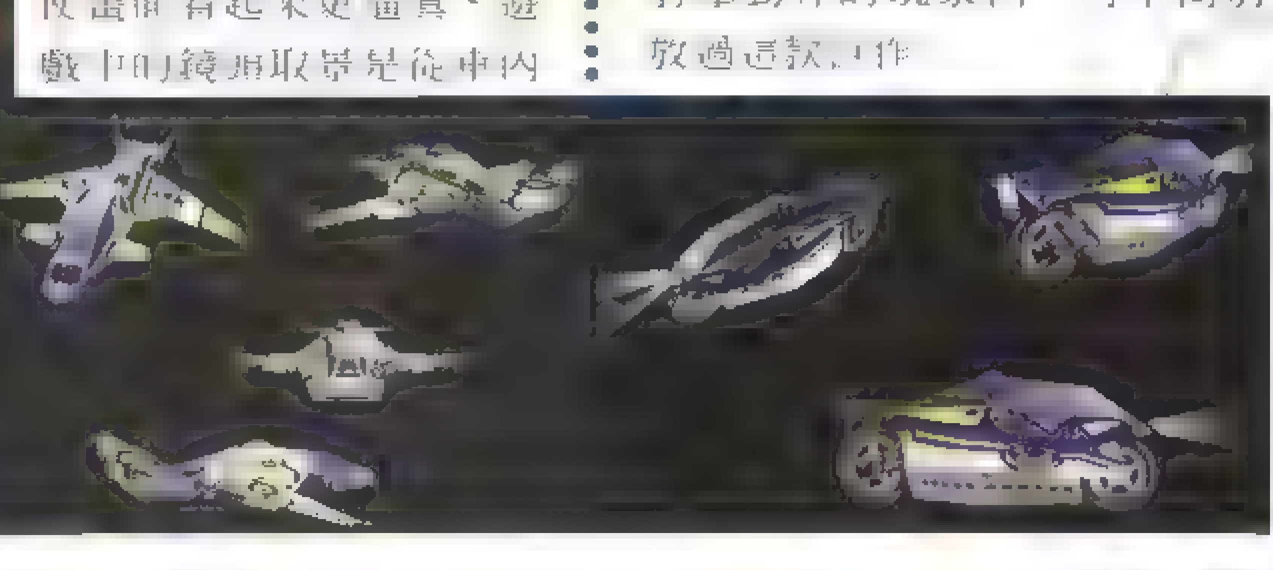
遊戲中的背景是未來世界



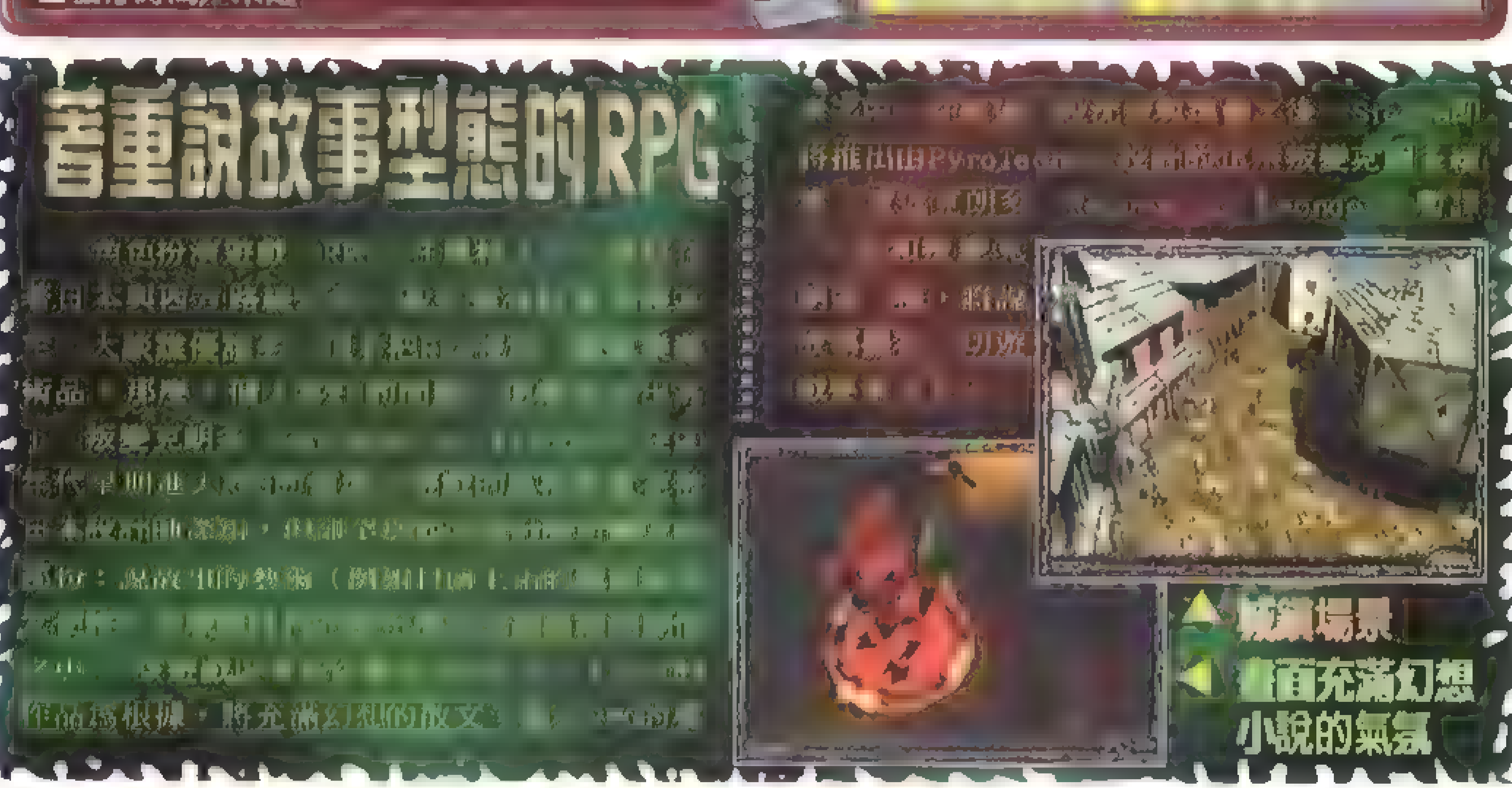
由於遊戲背景是在未來世界，因此玩家所駕駛的除了車輛、摩托車之外，甚至還能夠駕駛小型的戰鬥機出任務。而上面搭載的武裝更是五花八門，自動瞄準的榴彈砲機槍等等各式致命的武器全部出籠！另外，為了能夠使畫面看起來更逼真，遊戲中的鏡頭取景是從車內往外看，而且會因為地形而作出反應，轉彎時會因應物理慣性並傾斜，而當車子受到撞擊時，便會上下來回地激烈顛簸，因此當玩家開火時要隨時注意路況，免得一陣搖晃完全失去準頭，而遊戲中更加入了天候的因素，雷雨時視線不良而容易打滑，而地震時則更為驚險了！



當然，這樣的一個好GAME也支援獨樂樂不如眾樂樂的定律，遊戲提供網路連線的功能，讓你可以呼朋引伴，找來你的好友一起進入未來都市狂飆斷殺，最多可以支援四人同時上網進行遊戲，喜歡賽車或射擊動作的玩家們，可千萬別放過這款佳作。







▲城鎮場景
◀畫面充滿幻想小說的氣氛

一百八十多位的NPC等待您的到來

叛變克朗多是一套劇情絕大部份均以非線性發展為主的遊戲，因此，整個結構讓人感覺有點鬆散，在每一章中，玩家基本上可以為所欲為。相較之下，由於重返克朗多相當重視說故事的精神，讓它的劇情發展像戰國美少女或太空戰士七那般，必須遵照線性情節進行，遊戲才能進展下去。比較奇特的是，雖然重返克朗多是一套RPG，但從遊戲的測試版來看，其界面卻和一般的冒險遊戲類似：只要將滑鼠點到那兒，角色就會走到那兒；當角色開門檢查物品時，游標會變成一隻手的形狀，當角色和非玩家角色說話時，游標又會變成嘴巴的形狀；當游標變成眼睛的形狀時，可用它來檢查角色的狀態、法術、及物品欄等。

前作叛變克朗多是採用第一人稱視角引擎，但重返克朗多則改用第三人稱視角，並讓維妙維肖的3D角色在以預先成像的背景上活動，角色精緻到說話時嘴巴會跟著動，但玩家若要享受這些效果，必須配備有支援Direct3D的3D加速卡。若只用軟體驅動，雖然角色的外形看起來仍很棒，但光源特效就大打折扣。附帶一提的是遊戲中提供的非玩家角色超過180位。

◀遊戲裡的小妖精
▼鳥瞰的畫面



取回上帝之淚

叛變克朗多的遊戲故事共分九章，重點大都集中在保護生命石上；至於重返克朗多則分為十一章，故事發生在Midkemia，主要敘述搶奪並取回依莎皮恩教堂的宗教神器"上帝之淚"（ Tear of the Gods）的故事，遊戲的地點包括克朗多宮殿、城市下水道，和神殿等。玩家在遊戲中將扮演Squire James，他是一位改過自新的竊賊，現在是法庭的一員。其他的角色則包括女巫Jazhara、城市保衛隊員William Conboin、魔法師Kendaric、以及武僧Bother Salon。遊戲是以James被召到克朗多市與女巫Jazhara會面開始，在第一章結束前，這兩位角色還經歷一段小小的冒險；至於下一章則以克朗多的一家酒吧發生攻擊事件為序曲，讓主角展開任務，這時，劇情會隨著時間的流逝而目不暇己地展開，使得一件件有點神秘的事件，成為取回上帝之淚的神聖任務。





▲遊戲的地圖

◀準備進入克朗多大門

▼哇!!這兩隻大爬蟲可有夠兇!!

線性發展的劇情

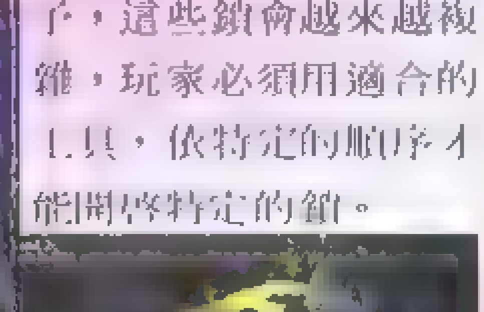
遊戲的對話也是像冒險遊戲那樣進行，但在對話中的"某些重要時刻"你的選擇會影響到任務。例如，玩家在遊戲中可能有機會加入或破獲間諜集團，但你的選擇將立即得到不同的結果。又如，你可以賞小費賄賂在酒吧裡的人，也可以賞他們拳頭，逼他們透露消息，但事件的結果會不一樣。

重返克朗多的戰鬥與叛變克朗多相似，但添增了新的圖形、施法效果與命令選項。遊戲的戰鬥採用回合制，當你遇到敵人時，畫面會自然地轉換到戰鬥模式下。玩家對角色所下達的攻擊或移動命令，均透過點選滑鼠進行。每一位角色都有動作點數，可用來進行完全行動（例如移動到某處或進行戰鬥），或進行半移動（只走一小段距離）。另外，攻擊、閃避、甚至叫出選項選單（包括法術、戰鬥、迴避類型等），均在滑鼠上完成，可說是一隻滑鼠行遍天下!!



六十種精彩法術

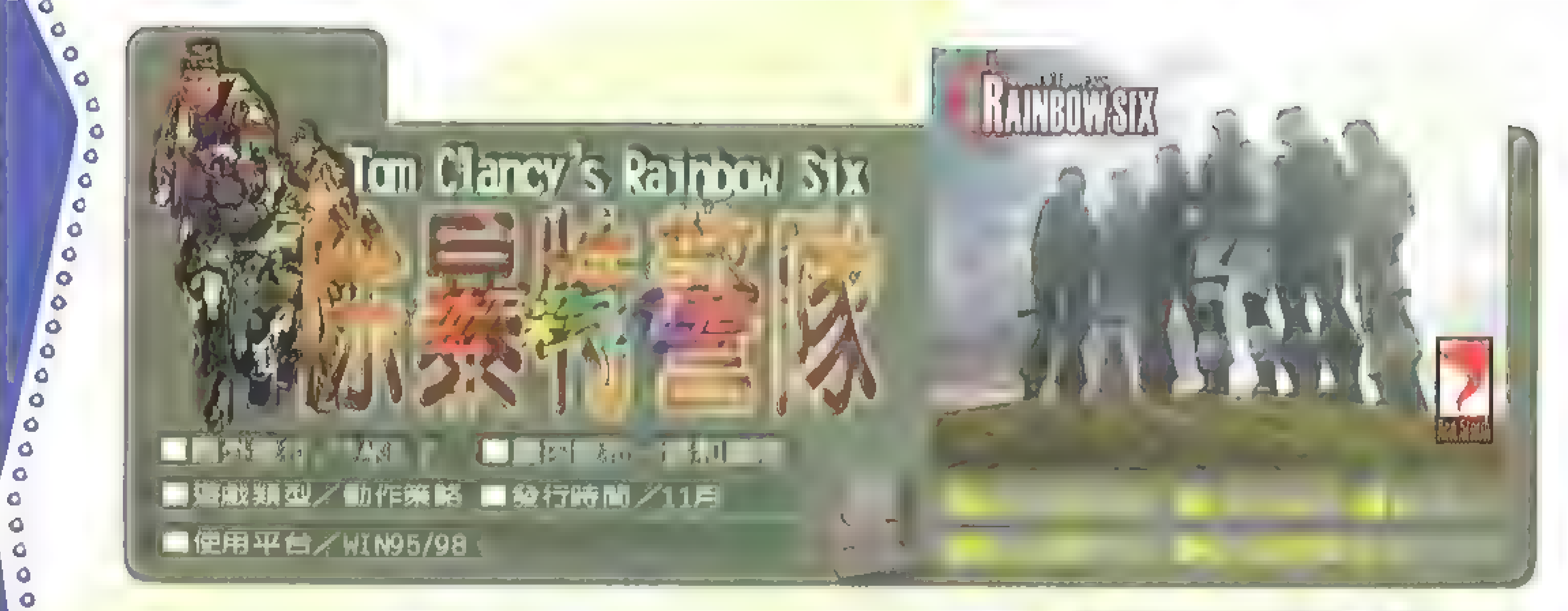
在施展法術方面可分為快速施法與慢速施法兩種。快速施法可立即以法術攻擊對手；慢速施法的法力凝聚時間可能要花上幾回合，但施法效果卻比快速施法強勁很多。由於法術會顯示出光和色彩的效果，例如施以火球術攻擊對手時，會出現火團將敵人團團包圍的動畫，因此，必須有3D加速卡推波助瀾，才能表現得盡善盡美。至於法術的種類分四大項（path），共六十種，顯然比叛變克朗多豐富很多。施法的威力則視角色精於那一項的技術而定。另外遊戲裡的開鎖（lock picking），這回比較像解謎而不像隨機性地丟骰子，這些鎖會越來越複雜，玩家必須用適合的工具，依特定的順序才能開啓特定的鎖。





▲四人力戰兩飛龍

▶迎戰怪龍索爾



殲滅敵人，或者被殲滅！



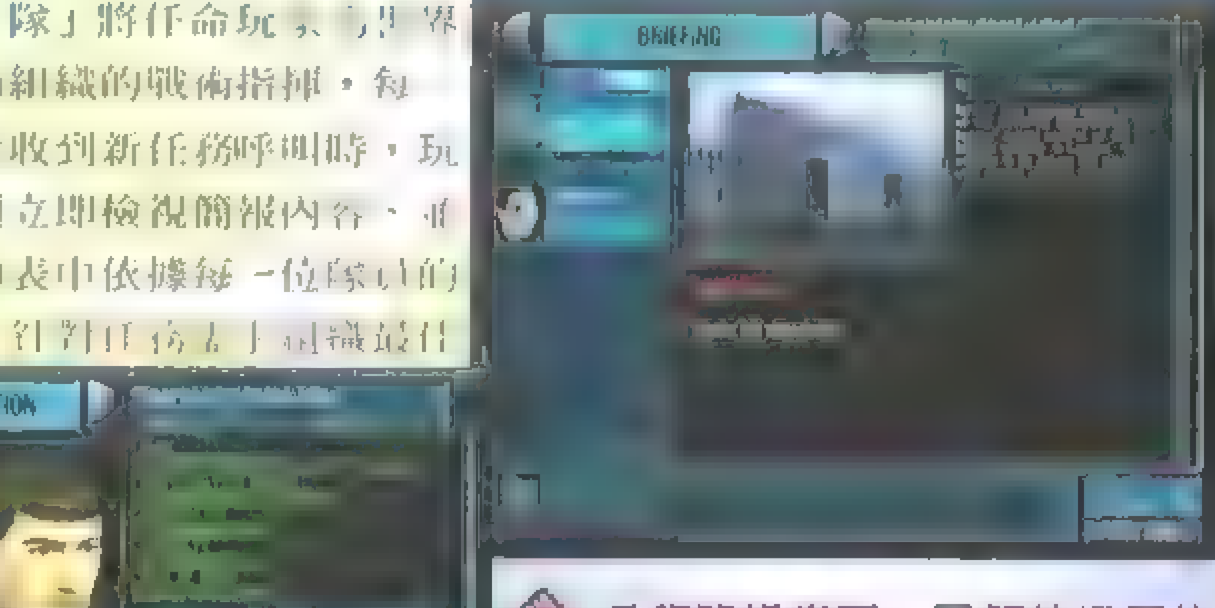
看到「除暴特警隊」，你可以發現一種新的遊戲類型正被創造，從最近才上市的「特種部隊」及本遊戲，更加可以驗證這句話。不同於以往的第一人稱動作射擊遊戲，不論在特種部隊或除暴特警隊都得運用策略，善加運用隊員，相互支援達成任務，而不只是單純的射擊遊戲。

「除暴特警隊」是改編自湯姆克蘭西（Tom Clancy）的同名小說"Rainbow Six"而來的，Rainbow是虛構的特警組織、代號，包含了來自全球各地的特警菁英，Six則為軍中術語，表示領導者，在小說中所代表的是主角John Clark，而在本遊戲中則代表了指揮操作的隊員。湯姆克蘭西是美國一位名小說家，他寫過的幾部膾炙人口的小說都曾被改編搬上大銀幕，像是：「獵殺紅色十月」、「愛國者遊戲」和「迫切的危機」，擁有如此來頭不小的背景，可見必定有精彩的過人之處。

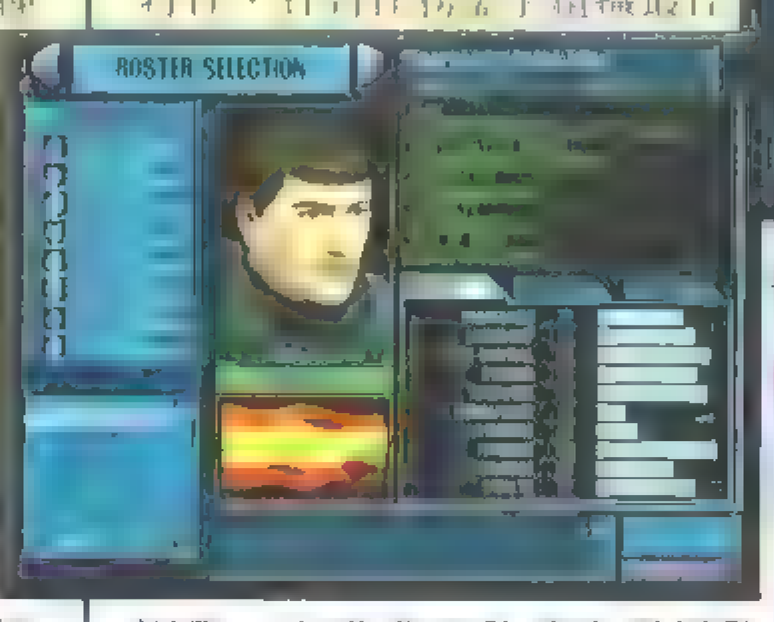
全球性的恐怖

1999年，恐怖行動儼然成為二十世紀末最迫切需要解決的問題，其實，在真實世界中，全世界的國家皆紛紛花費巨額經費，長期展開反恐怖組織的祕密活動，研究反恐怖行動的專門技術，如英國皇家空軍特勤隊（SAS：British Special Air Service）及美國海豹特種部隊（U.S. Navy's SEAL，海豹六隊），都是廣為人知的部隊，但事實上，每一個國家現在也都擁有特種武力以執行反恐怖行動。

除暴特警隊，是全球各地政府的祕密捍衛者，隨時在暗地中作好準備以面對各種威脅與挑戰。在遊戲故事中，「除暴特警隊」將任命玩家為世界反恐怖組織的戰術指揮，每一次當接收到新任務呼叫時，玩家必須立即檢視簡報內容，並從值勤表中依據每一位隊員的特性，針對任務去挑選最佳團隊。在準備行動前的規劃階段，您同時還得檢視欲進行突襲行動的建築物藍圖和所有已知情報，包含：恐怖份子擁有的武力、所在位置，甚至包含人質位置……等，玩家需要用這些資料擬定攻堅計畫，調度組織團隊。一旦完成規劃，就可以進行突襲了。



任務簡報畫面，了解執行目的



勤務編組畫面，了解任務需要，為小隊指派適合的人選

擁有多種模式及不同難易度的選擇

進入遊戲之前有一段逼真的開場動畫，之後將會進入主選單的畫面。遊戲模式分為：單人遊戲、多人遊戲兩種；若選擇「單人遊戲」（Single Player），遊戲還會提供三種難易程度讓玩家選擇，包括：菜鳥級（recruit）、老鳥級（beteran）和菁英級（elite），玩家可以一步步向更高級挑戰，以考驗自己的能耐。

另外，在多人連線裡有兩種模式，對抗（Adversarial）及合作（Cooperative）。於合作模式，最高可達八人連線，以執行所有單人遊戲之任務。目前，「除暴特警隊」有五種不同的對抗模式，玩家無法選擇扮演恐怖份子，只能互為兩個小隊彼此競爭，小隊可透過對抗來鍛鍊近身搏鬥技能（CQB），在此模式下，可以達到最高十六人的連線大戰。





對抗模式：

[illegible]

最先消滅敵方小隊者勝利。

[illegible]

最後生存下來的人為優勝者

雙固守（Double Stronghold）

雙方各自防衛其基地，並攻擊對手基地

固守（Stronghold）

一方小隊防衛地圖上的“基地”區，另一方攻擊。

雙懸崖（Double Bluff）

每一方擁有一位人質，目標即是拯救對方的人質，並帶回基地，並避免敵方進行同樣的動作　如果任何一方人質被殺死，則告失敗。

拭目以待

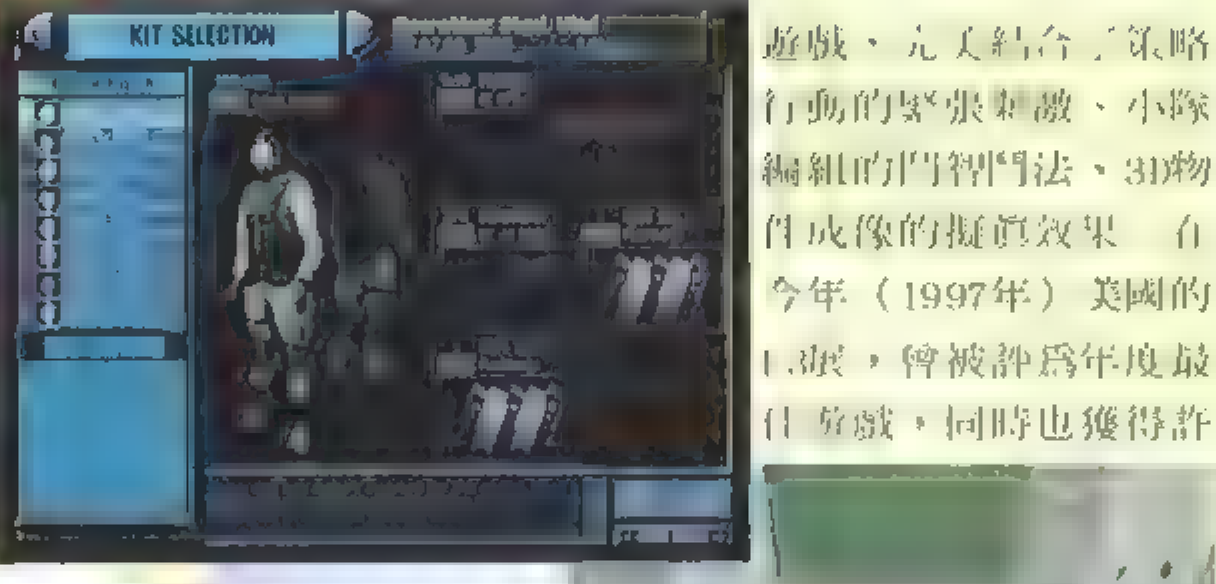


就像它的廣告詞一樣：『殲滅敵人，或者被殲滅』，實際玩過遊戲的玩家一定會有這種感覺：「整個遊戲充滿肅殺的氣氛，真的是一擊斃命」，因為你不曉得敵人何時會從你看不見的地方給你一槍，整個團隊行動也是環環相扣，大意不得，也許一個錯誤的命令或小組行動失敗，就可能導致整個任務無法繼續進行。整個遊戲最終的目標在於從致命的恐怖份子手中拯救世界，玩家必須成功完成17個任務，如果失敗了，遭殃的將不只是自己，還有整個世界！



「除暴特警隊」堪稱是遊戲史上最真實的動作策略遊戲，充分結合了策略行動的緊張刺激、小隊編組的鬥智鬥法、3D物件成像的擬真效果，在今年（1997年）美國的E3展，曾被評為年度最佳遊戲，同時也獲得許多遊戲評論家的青睞，紛紛在媒體上公開佳評，這次能夠如此快速地引進台灣，相信一定可以滿足玩家們的期待。

如果你也想體會除暴肅敵的快感，發揮胸藏的正義之心，歡迎加入「除暴特警隊」。畢竟，不是每個人都能擔任現實世界中的除暴特警隊，那麼，就加入我們吧！



組員裝備畫面，依據組員個人特殊專長，挑選出最悍、最酷的裝備

敵我雙方，屍首遍野



第2號 死星

LucasArts最新星際大戰系列遊戲：X戰機聯盟（Star War:X-wing Alliance，暫譯）將呈現精彩刺激的單人與多人任務組合。遊戲故事共分兩主題，第一個是敘述叛軍聯盟在霍斯戰役受到銀河帝國嚴重挫敗後，奮力求生存的經過；第二個是與第一個故事平行發展的，描寫兩個敵對的家族不停捲入這場史詩般的軍事衝突中，是因為爭奪星際間的貿易控制權而大打出手。玩家在遊戲中將扮演其中一個家族的一員，在協助家族擊退對手的爭奪行動時，加入叛軍聯盟。

遊戲進行到最高潮－安朵戰役（Battle of Endor）時，還會讓玩家破天荒地得駕駛讓星際大戰迷期待已久的Millennium Falcon，攻擊第二號死星。遊戲規模比以往的星際大戰飛行模擬遊戲多出兩倍以上，螢幕中戰機與目標也多出很多；任務可在多達四個活動領域（sectors of activity）進行，玩家的太空船若配備有超高速動力裝置，便可在任務中用超空間航行，進入另一個領域活動；戰鬥還可以在相同的星球集團、太陽系、以及銀河的各角落發生。

▲碩大的主力艦
◀韓索洛準備出發!!
▼準備從停機坪起飛

遊戲畫面有如電影版星際大戰

更多新系列戰機


畫面特效優異

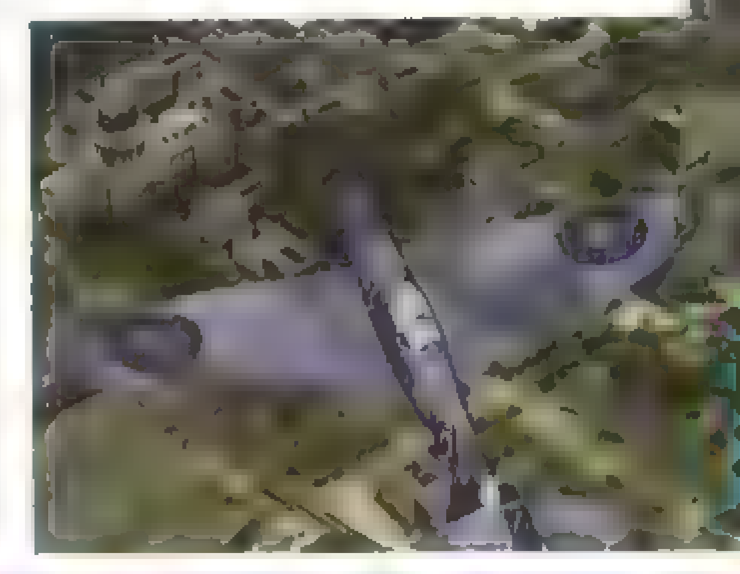
戰鬥飛行模擬

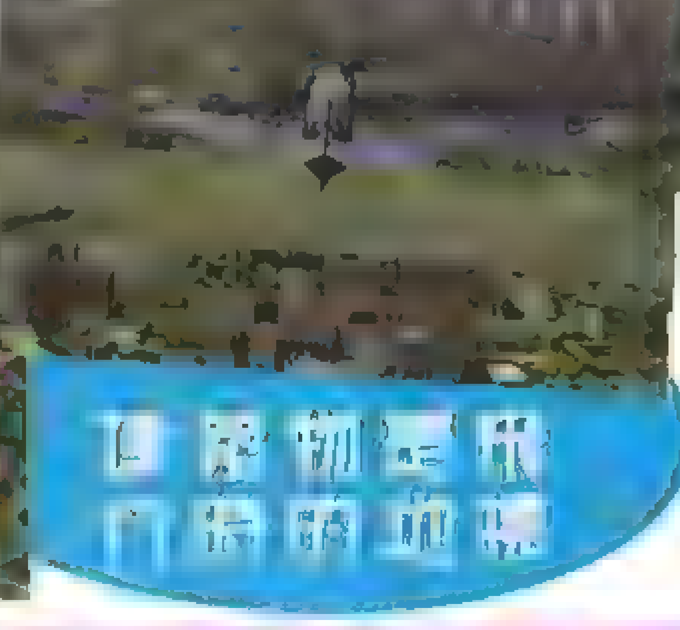
COMBAT FLIGHT SIMULATOR



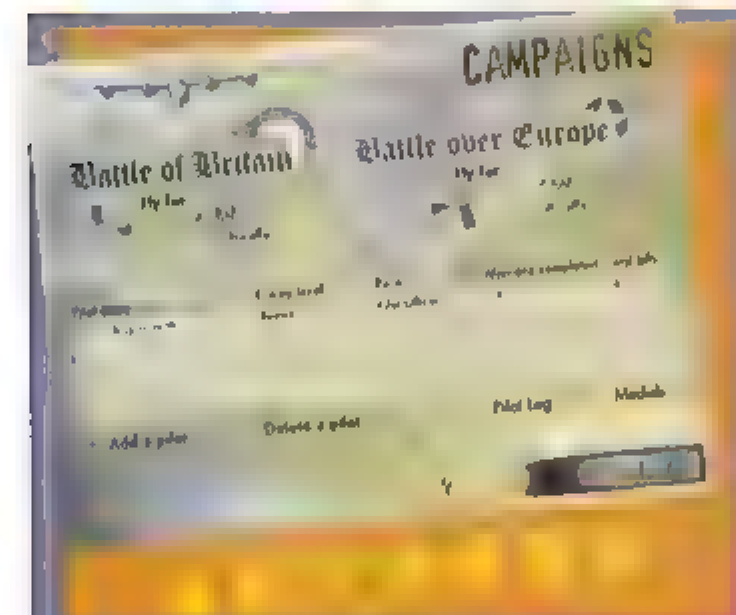
微軟最新飛行模擬遊戲

九八年下半年的遊戲業有一個奇特的現象：與第二次世界大戰有關的飛行模擬遊戲紛紛在這段期間推出。對喜愛飛行遊戲的玩家而言，太多同性質的遊戲擺在眼前，有時還真不知從何選起。消息指出，軟體龍頭微軟也計劃在九八年聖誕節左右推出戰鬥飛行模擬（Combat Flight Simulation，暫譯），這也是它繼模擬飛行二之後，再度進軍飛行模擬遊戲的大作。據了解，這套遊戲在最新標準的3D加速卡支援下，透過Direct3D可表現640×480、800×600，甚至1024×768模式。但為了讓遊戲能跑得更平順，微軟決定不用衛星影像地形，改以多邊形地表搭配相片擬真地形貼圖，來呈現遊戲畫面。





著名戰鬥機盡入眼簾



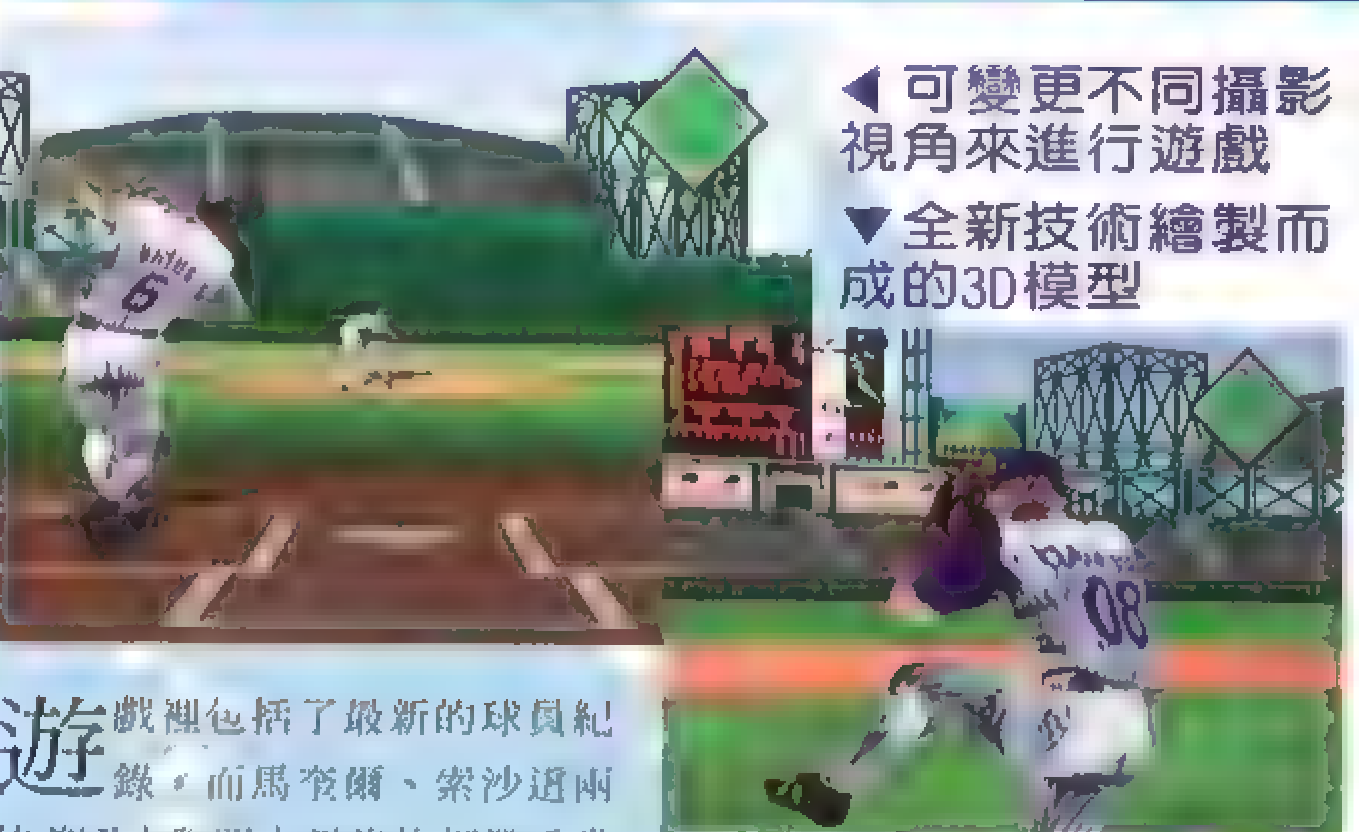
戰鬥飛行模擬讓玩家回到歷史，使你成為軸心國或盟軍的飛行員，參加1948-1945年發生的不列顛與歐洲兩地所發生的空戰。遊戲中收納了很多在二次大戰期間服役的著名戰機，包括颶風式MK I型、梅塞施米特式ME109 E與G型、佛克伍夫FW 190 A8型、BF-190E與G型、噴火式戰鬥機MK I與IX型、P-51D野馬戰機，以及P-47D霹靂戰鬥機等。每種戰機均有各自的飛行模式與如真實一般的駕駛艙。在一般的飛行模擬遊戲中，通常找不到這些令人懷念的老式戰機。另外，當你執行任務時，其它偉大的戰機如Ju-87與P-38閃電戰鬥機，還會成為戰機準心中的標靶。值得一提的是，為了讓戰鬥飛行模擬能更真實，微軟特地請來曾參加二次世界大戰的老飛行員，提供大戰期間的第一手戰鬥說明資料給設計人員參考，俾讓各戰機的飛行模式能更真實。



▲前方出現敵機
◀真實般的儀表板



今年的球季是有史以來，最刺激的一次！



◀可變更不同攝影視角來進行遊戲

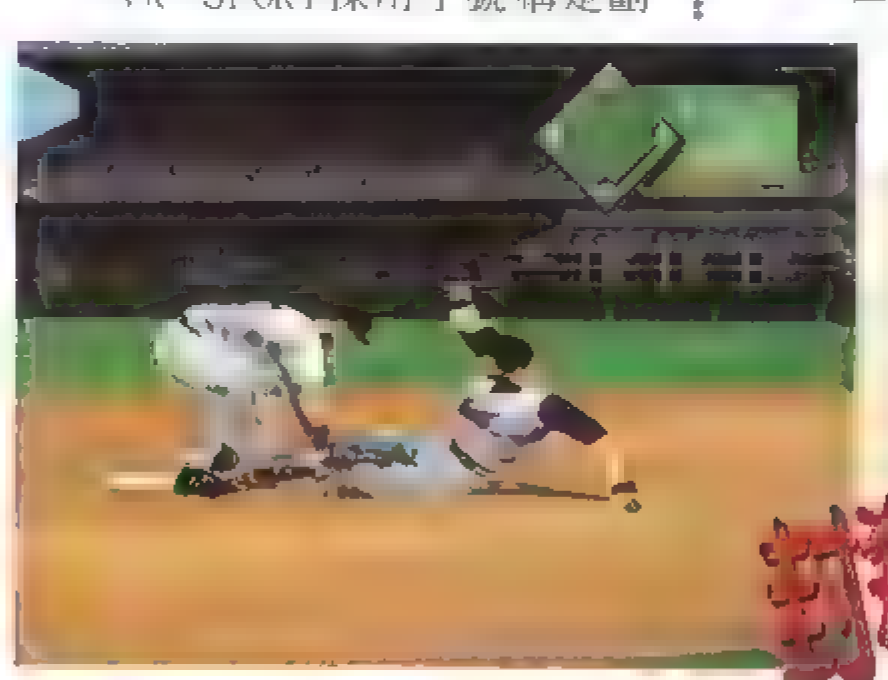
▼全新技術繪製而成的3D模型

遊戲裡包括了最新的球員紀錄，而馬奎爾、索沙這兩位美國大聯盟上最強的打擊手當然也不例外，而且所有的大聯盟隊伍和比賽場地都在裡面，就連新成立坦貝灣的『DEVIL RAYS』與亞歷桑那的『DIAMOND BACKS』的兩支新球隊也不例外，除此之外，裡面也有大聯盟比賽表及名冊等，玩家可以選擇大聯盟的賽程來打或是自由對打，出場球員超過七百個，等於是把整個大聯盟給包下來了!!

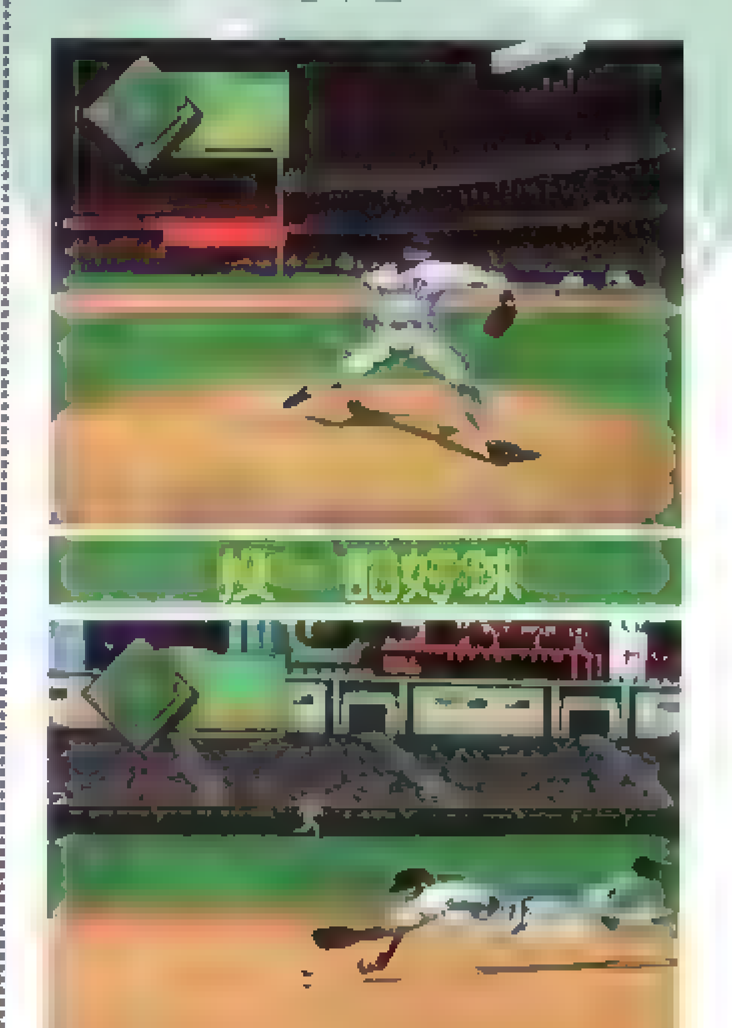
VR SPORT採用了號稱是劃世代的3D引擎，藉由這個新的遊戲引擎，玩家將可以明顯的看到，所有的3D模型，更爲平順圓滑，而且不再有稜角！投手投球時，可以看到他手臂上的肌肉牽動，而衣角也會隨風飄逸，繡在制服前面的號碼，更會隨著人物轉身，跑步甚至會隨著衣服的綢折時而有不同的透視變化，比以前的所有3D模型都來的逼真！

在遊戲的擬真模式下，投手投出的球將可配合輔助線觀察而更易於打擊，而外野球員也更容易操縱，可以藉由設定數字鍵來決定去接球的人，另外尋找球員的方式是把所有的球員都列在一個面版上，用滑鼠點一下就可以了。以前棒球遊戲最常被人詬病的AI問題，這次的人工智慧將讓你發現，電腦的戰術運用更爲靈活，有職業水準。

另外，製作小組打算以後在每個球季後，將在網路上提供免費的PATCH檔，各位玩家DOWNLOAD這些檔案之後，將可隨時更新每個球員的最新紀錄！如此的設計將使遊戲與現實生活有更多的互動性，而這個GAME的製作也會讓MLB及其球員審核通過，相信一定會有不少玩家會爲這個遊戲痴迷不已！



封殺成功!!!



投一個好球

外野手接球的雄姿

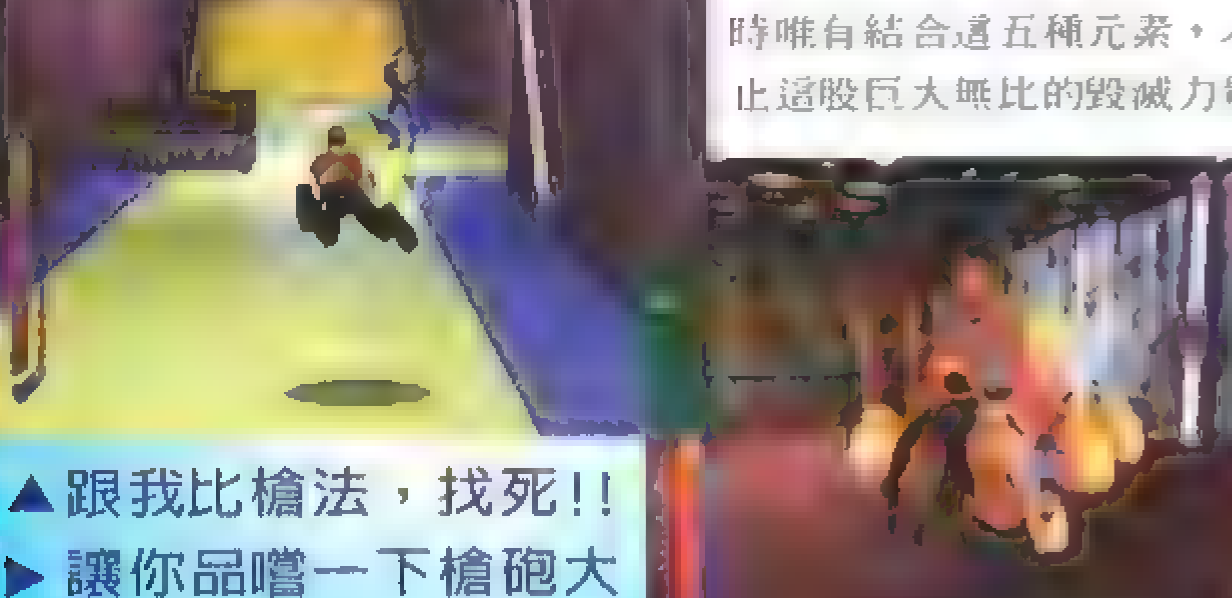
FIFTH ELEMENT 第五元素

■國外發行／Activision　■國內發行／德弘[illegible]
■遊戲類型／動作　■發行版本／光碟
■使用平台／WIN95　■發行時間／未定

●Pentium 166 ●32MB RAM ●KEYBOARD
●WIN相容音效卡 ●模式：未定

電腦版的第五元素

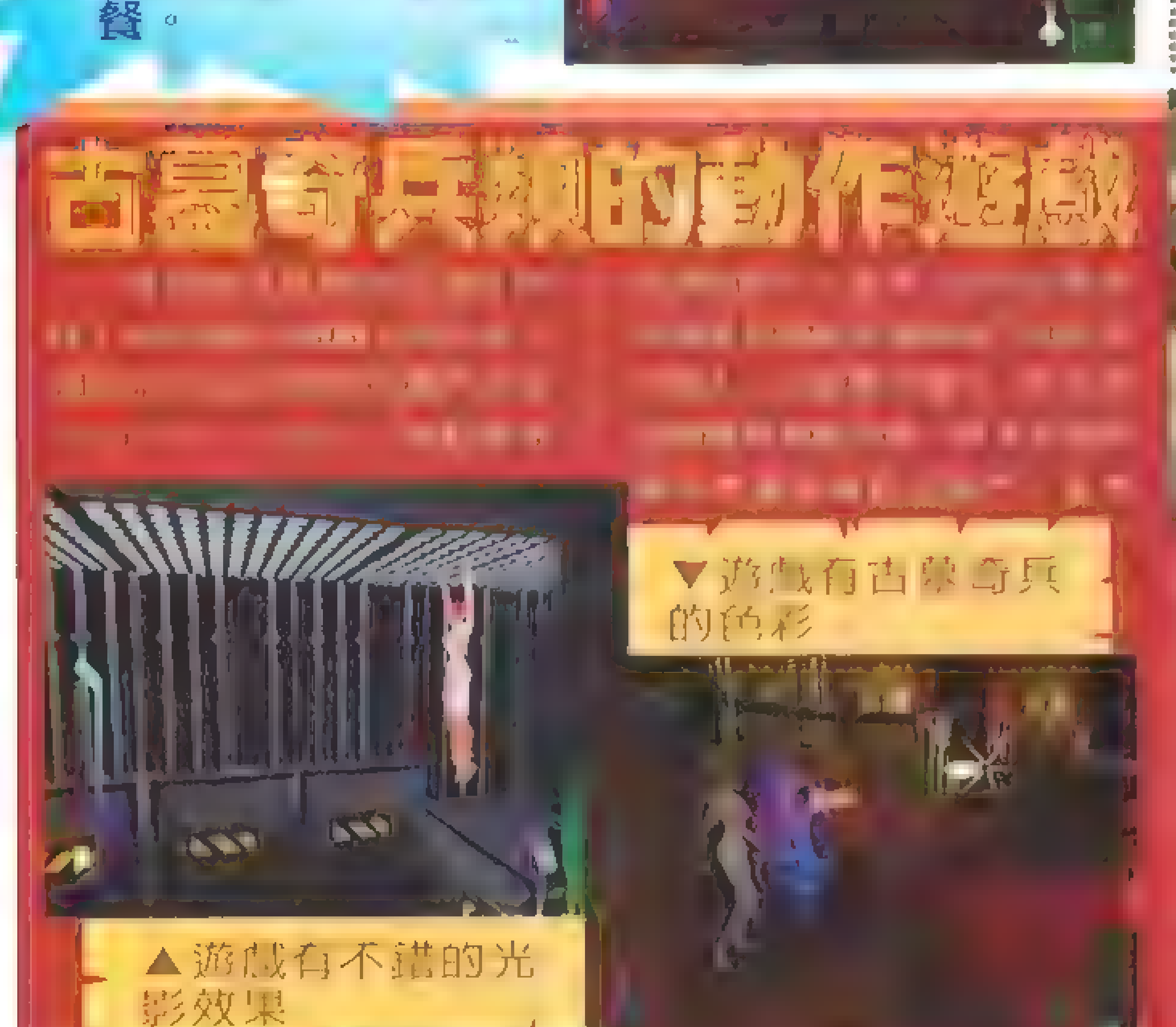
時間是公元[illegible]年，一艘如星球般的超大型太空船急駛衝向地球，所經之處的生命機能，無不化為灰燼。宇宙中存在著火、水、空氣及大地四種元素，但尚有第五種元素存在，此時唯有結合這五種元素，才能制止這股巨大無比的毀滅力量，解救面臨生死存亡的地球。



▲跟我比槍法，找死!!
▶讓你品嚐一下槍砲大餐。

玩家在第五元素（Fifth Element，暫譯[illegible]）中將控制英雄達拉斯（Korben Dallas）與女英雄李露（Leeloo），他們的任務是：將上述四種元素與第五元素聚合，以拯救地球。達拉斯與李露各有獨特的戰鬥技能，而遊戲便會要求玩家利用他們獨到的技能，去完成狀況不同的任務，所以，玩家必須曉得他們能力與技能的不同之處，作出運用那位角色去接受挑戰的正確決定，才能順利完成任務。在設計上，李露身手相當靈活，能夠到達拉斯所無法到達的地方；達拉斯會使用各種武器，這些武器通常是李露在遊戲早期時無法使用的。

古墓奇兵類的動作遊戲



▼遊戲有古墓奇兵的色彩

▲遊戲有不錯的光影效果



▲李露能作出爬、跳等動作。

絕地戰役之東戰線風雲錄

CAMPAIGN SERIES
EAST FRONT

■ [illegible] ■ [illegible]
■ 遊戲類型／戰略 ■ 使用平台／WIN95
■ 發行時間／11月

● [illegible] ● 16MB RAM
● [illegible] ● [illegible] ● [illegible]

巴巴羅索作戰德軍入侵蘇聯系列戰役

以創作歷史戰爭系列遊戲聞名於世的TalonSoft，繼絕地爭霸後再度在今推出歷史經典戰爭系列之最新力作"絕地戰役東戰線風雲錄"，描述二次大戰時期，德蘇對峙時東戰場緊張激烈的諸多戰役，玩家在遊戲中可以選擇扮演德軍或紅軍，然後在戰場上拼個高下，東戰線風雲錄是一個典型的策略型戰爭遊戲，自發行上市以來曾經獲得美國歷史戰爭類年度獎，是一款戰爭迷絕對不可錯過的戰爭經典遊戲。

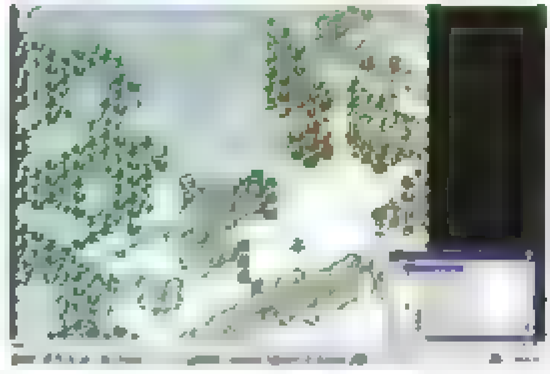
1941年6月22日黎明破曉前，蘇聯西邊便傳來陣陣軍隊行軍的嘈雜聲，這一天德國獨裁者希特勒開始踏出實現夢想的第一步，也就是代號巴巴羅索作戰的征服蘇聯作戰，巴巴羅索作戰德蘇雙方總計共有2千萬人被迫捲入戰局，歷時多年並在蘇聯反攻德國後進入最高潮，一直到1945年春天紅軍攻入柏林為止，這場人類的浩劫才終告一個段落。



著名的東戰線系列會戰

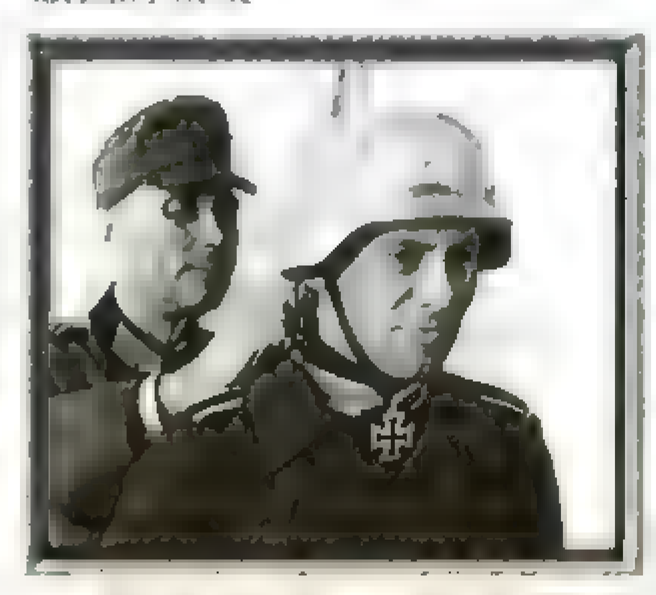


▲德軍由曼斯坦將軍率領的部隊正向一個紅軍堡壘進攻。



絕地戰役之東戰線風雲錄是絕地戰役系列遊戲的第一款遊戲，也是目前TalonSoft最受歡迎的回合制歷史戰爭遊戲，東戰線風雲錄在戰場上是以排與連為最小指揮單位，描述20世紀最受人爭議的德軍入侵蘇聯系列戰役，東戰線風雲錄是TalonSoft自推出受歡迎的BattleGround系列後，第一次針對德國的戰略進行深入的研究，並製作的第一集經典戰役。

東戰線風雲錄的遊戲核心是由32場發生在東戰場著名戰役所組成，另外還包括許多著名的會戰，玩家可以扮演德軍或紅軍指揮坦克大軍，運用著名的閃擊戰術，以求得戰役的勝利，每場戰役之間都是跟據歷史實際發展設計而成，玩家在贏得每場戰役之後，經驗值會有明顯的提升，並且有授勳的儀式。對戰過程中，為了維持最高的兵力品質，有些戰場允許玩家購買兵員，以提升戰力，如此一來，玩家將可以妥善安排善戰的部隊，投入最艱困的戰役。



▲激戰過後，獲得勝利，低的經驗值可得到提升，並獲得勳章。

庫斯科攻防戰與史達林格勒圍城戰

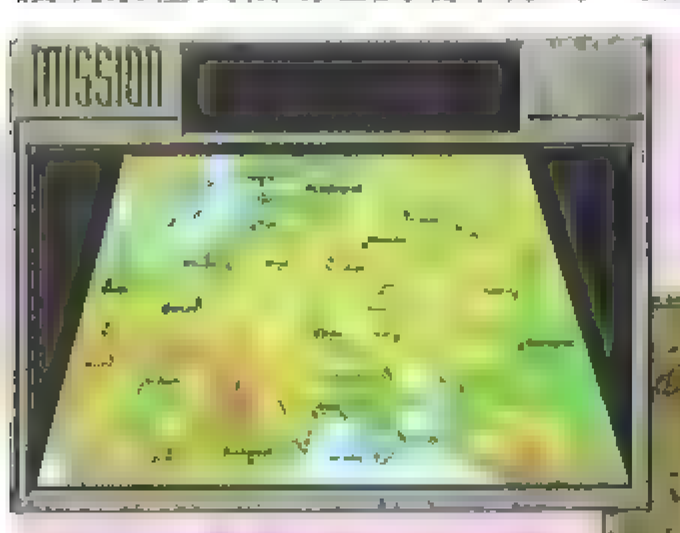
除了激烈的對戰模式之外，玩家也可以選擇52場小型歷史性戰役，看看自己的領導統御是否能夠順利地在戰場上指揮調度，掌握戰局，這些小型歷史戰役包括大型的區域爭奪戰，另外也包含一些街道或高地等戰略要地的爭奪戰，這些戰場場景與腳本都是由當代著名的軍事歷史專家JIM DUNNIGAN參與製作完成。除此之外，遊戲為了讓玩家創造自己的歷史戰場，也特別內附了一套完整的戰役編輯軟體，以供使用者儘情發揮，這套功能強大的編輯軟體包含了300種以上排級單位的武器與裝備，能充分顯示出戰場的逼真與細緻程度。





高解析度的視野與改良的遊戲核心

東戰線風雲錄是一套嶄新的回合制策略遊戲，玩家若玩過MICROPROSE的X戰機，相信一定能體會到這種新型回合策略遊戲的好處，在這種型式的回合策略遊戲中，遊戲內的每一個戰鬥單位都有一個ACTION值，每一個單位必needs根據ACTION值的多寡，來決定移動距離的遠近與攻擊火力的密集程度，當該戰鬥單位的ACTION值用完時，若遭受到敵方攻擊，則該戰鬥單位也允許ACTION值的合理提升，進行反擊。東戰線風雲錄不僅繼承了大地戰爭（BATTLEGROUND/18）系列的優良傳統，並且也針對使用者的回應做了多處的增強，遊戲中提供了2D與3D的顯示模式，並有放大與縮小的顯示功能，尤其是在3D最大模式之下，玩家甚至可以清楚看到該兵種的詳細描述與戰場的地理特徵，例如道路，鐵路或建築物等等。對於畫面的處理，這款遊戲尤有過人之處，尤其是遊戲內對於戰場的繪製，都是出自於手工，而且支援1024×768高解析度與16百萬色的高彩模式，讓玩家在大戰場上調度軍隊時，擁有更寬廣更自由的視野。



▲52場戰役中，其中單場戰役的任務地圖。

▼讓紅軍反敗為勝的史達林格勒圍城戰，紅軍在此絕地大反攻。

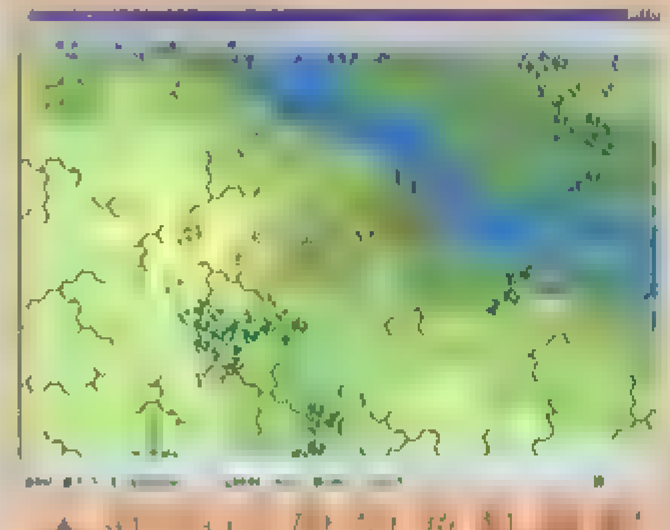


多人連線對戰

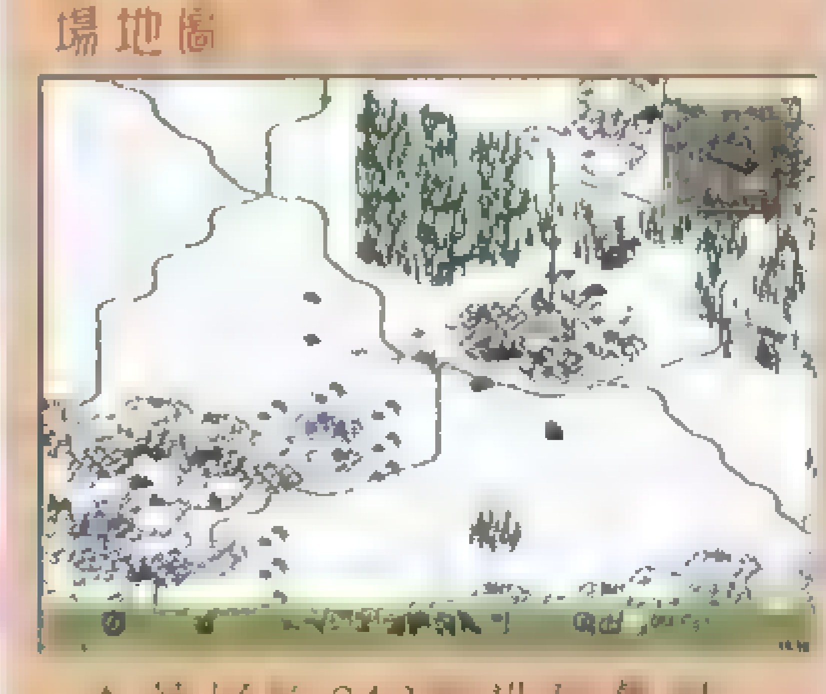
典型的回合制戰爭遊戲大多沒有提供連線對戰，這也是玩家常常引以為憾的部份，這回在東戰線風雲錄裏，就針對連線對戰進行功能的增強，TalonSoft在這款遊戲中提供了多種連線對戰模式，包括序列埠連線、數據機對數據機、email連線對戰，另外也包含了IPX，TCP/IP連線協定的對戰，最多允許16個玩家同時在網路上連線廝殺。

絕地戰役系列遊戲近日引爆上市新類型遊戲的問世，對於開發商來說是一項很大的挑戰，TalonSoft也面臨同樣的壓力，對於同質的遊戲而言，就目前的絕地戰役之東戰線風雲錄來說，可以說是一項令人為之一亮的經典之作，對於歷史，戰爭有興趣的玩家，當不能錯過這款遊戲，對於音效特別挑剔的玩家，更不用懷疑，這款遊戲內的背景音樂與作戰語音效果，包括部隊行軍與嘹亮的軍樂聲，種種效果絕對讓您恍如置身實際的東歐戰場上。

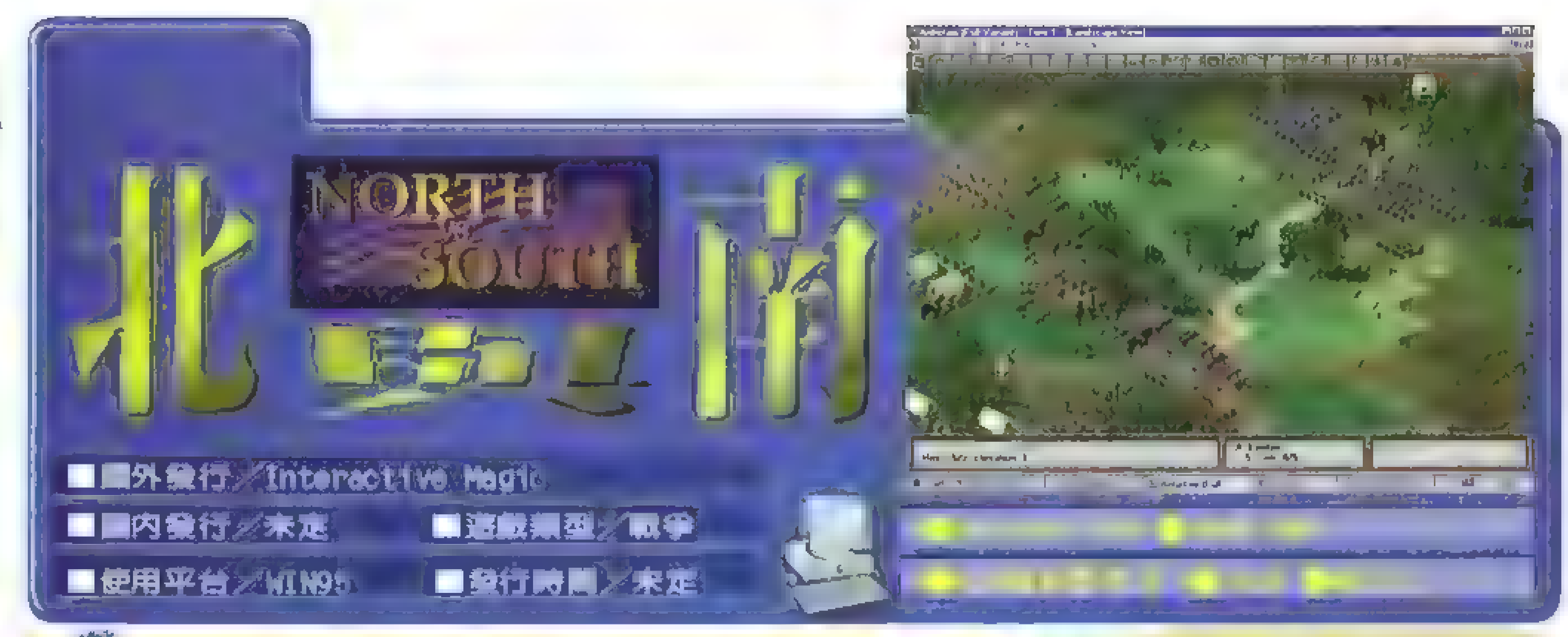
絕地戰役系列遊戲包括東戰線風雲錄、西線無戰事與決定性會戰在台灣由[illegible]資訊總代理，預計將於12月1日在台陸續引爆上市。



▲用…編輯器，創造屬於自己的戰場地圖



▲[illegible]247[illegible]



「南、北兩軍隔著波多馬各河對峙，對每一方來說，均希望這場戰爭是決定性，同時也是最後的一場戰爭...。」對西方人來說，美國內戰一直是相當受歡迎的戰爭遊戲題材，例如由席德梅爾在去年推出的蓋茲堡戰役，便在美國引起極大的迴響；因此，當Interactive Magic決定將該公司最成功的戰爭遊戲一大戰役（Great Battles，暫譯）系列的引擎，拿來製作最新的回合制內戰遊戲"北與南（North VS.South，暫譯）"時，對愛喜外國戰爭遊戲的玩家而言，不啻是一項好消息。

▲第一隊出發!!
◀麥克甲蘭將軍準備下令攻擊。

據了解，北與南將美國內戰著名的戰役盡收其中，玩家可透過電腦重溫南部聯邦與北部各州在蓋茲堡、維爾德尼斯、西達克尼、布爾瀾、布爾迪車站、蓋尼斯山丘以及席德山等地打得天昏地暗的著名戰役，而且每一場戰事都有多重劇情以及各種可能結局的存在。

玩家在一張和大戰役類似的遊戲地圖上進行戰鬥，其視覺效果比大戰役系列優異許多。在遊戲中，每一格代表三百碼，每一回合代表一小時。設計師為強調領導能力在戰場上的重要性，特地創造所謂整合式命令系統（Integral Command System），讓每一位領導人有不同的指揮能力。戰場上的砲兵、步兵及騎兵均以豐富的色彩繪成，其移動與戰鬥均以動畫呈現，例如，砲手在開炮前會將砲彈裝填進砲管內，持槍步兵開火後，會清槍再瞄準射擊，軍旗會迎風飄揚，河水還會潺潺作響。除了單人遊戲外，在多人共玩方面，北與南具備支援區域網路連線對戰的功能。

▲以3D成像的士兵



▲現在，輪到李將軍進攻了!!
◀壯盛的軍容。

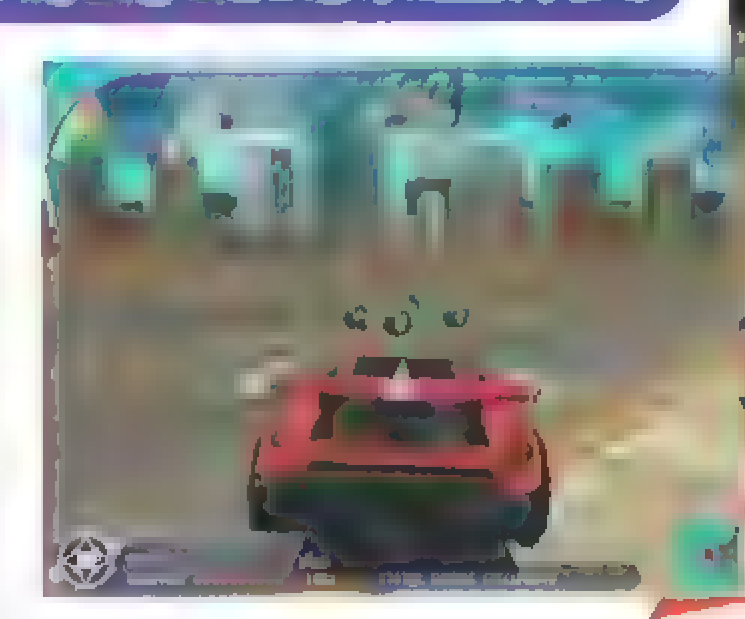
CARMAGEDDON 2
終結狂飆 2

■國外發行／SCI　■國內發行／未定
■遊戲類型／賽車模擬　■發行版本／光碟
■使用平台／WIN95　■發行時間／未定

顛覆傳統賽車的遊戲

去年上市的終結狂飆是一套「拿生命開玩笑」的遊戲。大體上，遊戲的體裁相當別出心裁，但由於圖形效果不如預期，且操控不便。設計師在即將出版的終結狂飆二（Carmageddon 2，暫譯）中，改進了前作的缺失，讓圖形更敏銳、動畫更優異和遊戲控制更方便，祈能使遊戲更符合玩家的期望。

從表面來看，終結狂飆二是類似大型遊戲機台的賽車遊戲：跳進您的車子和其它駕駛在各種地形景觀（大部份是都市）賽車，比比看誰能第一個到達終點。沿途，玩家必須藉由通過不同的檢查哨（checkpoint）並收集加強動力裝置（powerups），來賺取額外的時間。但要第一位抵達檢查哨實在不容易，因為在追逐中的每一輛車子，不是以極速行駛設法求勝，便是不懷好意地將賽局裡的其它車子撞毀，以爭取勝利，尤其是當你遇一名瘋狂的卡車司機不斷試著要把你撞到山崖下時，是不可能獲得好成績。遇到這種歹運時，千萬別慌，因為你可以在任何時刻修理你的車子，但是修車子還是需要花錢。



即時物理引擎效果佳

終結狂飆二的遊戲引擎全部經過翻新，遊戲除了在3D環境下進行外，其即時物理引擎還能讓衝撞、跳動、翻滾的情況如真實一般，汽車衝撞處不僅呈現凹痕，甚至經過連續劇烈撞擊後，還會將你的保險槓、引擎蓋、車門等撕裂，怎麼撞下去，會變成什麼慘狀，都會呈現出來，假如車子撞擊過度，甚至會斷成兩截。除了上述以3D貼圖表現的模型外，設計師還為遊戲增加了火焰效果、雨、霧及雪等環境變化。據了解，終結狂飆2共提供40種類型的汽車，支援多達八人的連線共玩，以及90種加強動力的裝置，將讓玩家享受到撞擊的快感。



▲極速往前狂奔



▲追逐滑雪的人

▶馬路不開，卻開到草皮上


絕地爭霸
TALONSOFT
六個種族角色扮演
21世紀中葉
售價：699元
買絕地爭霸
就送20片巫毒卡2代
憑回函卡，自11月中旬起，連續4週，
週週抽獎送5片巫毒卡2代，早寄早中獎
系統需求：作業系統 WINDOWS 95、Pentium100 以上
16BITS SVGA 卡、WINDOWS 相容音效卡
開始報名囉！12月26、27日準備好武器，咱們絕地戰場不見不散。
比賽獎品內容豐富，報名就送歡樂時光八折館會員資格
報名專線：(02) 2675 7061 歡樂時光八折館：http://www.e3.com.tw/direct
名宇資訊有限公司 E3 Interactive Ltd.
http://www.e3.com.tw , Tel:(02) 2675 7061, Fax:(+886) 2 2684 4338



SUPER
四川省
'99
支援3D加速卡!!
創新多樣牌面花色
絕對讓你傷透腦筋，廢寢忘食
不同遊戲快感
3D立體棋盤，前後左右，隨你翻轉
獨特的多樣挑戰玩法,每一次玩都不一樣!!!



凡購買『四大系列』計畫中任何一套遊戲，將獲得參加下列三大活動

活動一：以量取勝

遊戲中均內附一張『以量取勝』預購單，再加買一套遊戲，立刻可享8.5折優待，加買兩套立刻可享8折優待，加買三套立刻可享7.5折優待，如果您一次購買超過四套，將享有每套7折優待喔！買的越多省得越多！

活動二：守株待兔

華義國際提供最新超強遊戲『真命天子』及『夢幻西餐廳2』各500套，合計1000個獎品，『四大系列』中均內附『守株待兔』卡，將『守株待兔』卡寄回華義國際即可參加抽獎，此活動于1999年1月5日公開抽出，得獎名單會公佈於華義遊戲網及電玩雜誌。

活動三

購買『四大系列』任何一套遊戲，遊戲中內附『華義超值卷』，許多您意想不到遊戲，通通以超低價賣給您喔！！只要您看到『華義超值券』產品內容，保證讓您High到最高點，絕對讓您得寸又進尺。

發售日期	產品名稱	種類	作業系統	版本	定價
87/11/01	純愛手札	戀愛	WIN95/98	中文	900
87/10/10	魔法學園	戀愛	WIN95/98	中文	900
87/10/10	夢幻度假島	即時策略	WIN95/98	英文	800
87/12/05	夢幻新世界	即時策略	WIN95/98	英文	890
87/12/10	鐵路大亨-2	即時策略	WIN95/98	英文	980
87/12/15	光速兔崽子 2	益智動作	WIN95/98	英文	700
戰鬥系列：					
87/11/10	101空降師	戰略	WIN95/98	英文	890
87/12/05	狂王之後繼者	SLG	WIN95/98	中文	800
87/12/10	鐵血聯盟-2	SRPG	WIN95/98	中文	980
87/12/15	殺無赦-2	即時戰略	WIN95/98	英文	980
超猛系列：					
87/11/5	超猛遊戲大帝國-飛行經典		WIN95/98	英文	699
87/11/5	超猛遊戲大帝國-戰術經典		WIN95/98	英文	699

華義國際 WAEI 休閒軟體 最佳品牌
華義國際股份有限公司 台北市光復南路495號7樓之五
服務專線：(02) 8789-0370 FAX：(02) 8789-1196


戀愛系列


High 1999
華義推出 三大活動、四人遊戲系列 雙雙強片、讓您痛快玩
純愛手札
forever with you
KONAMI
© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED
您想要擁有一份
純純的愛嗎？
超人氣的戀愛遊戲，
全日本銷售超過 1,500,000 套！
所有有電腦的玩家，都該擁有一套。
限量首發
珍藏版
WINDOWS 95/98中文版
香港區總經銷代理：
Amson Computer
安信電腦



策略遊戲大師：梅爾席德 強力推薦

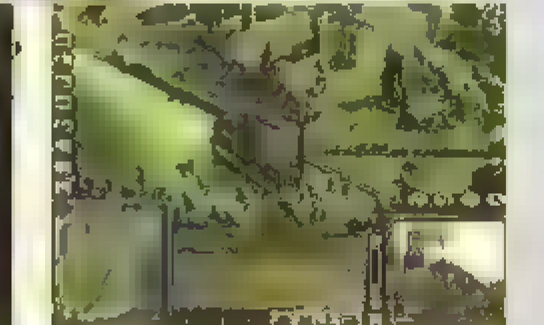
鐵路大亨 II

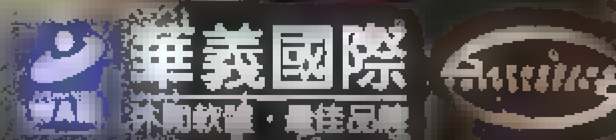
RAILROAD TYCOON II

KD 482

世界級的鐵路運輸遊戲

12月 發售預定！





華義推出 大活動 雙雙強片

High 1999

12月發售預定！

這一次您要扮演世界的主宰

ANNO 1602 夢幻新世界

Erschaffung einer neuen Welt

在《夢幻新世界》中，玩者可以建造九十餘種的建築物，並且進行二十餘種的商業貿易。光碟片中提供了一整個連續的戰役，玩者也可以挑選事先設定好的十六個任務。為了讓初學者能更快地上手，設計公司也製作了五個線上教學課程。最令人感到刺激的是，本遊戲也可以在網路上進行，最多可由四位玩者同台競技。



夢幻渡假島

HOLIDAY ISLAND

繼夢幻西餐廳之後又一夢幻鉅作



華義推出三大活動、四大遊戲系列、雙雙強片、讓您痛快玩
High 1999
鐵血聯盟-2
JAGGED ALLIANCE 2
殺無赦 II
~殺戮風暴~
再次席捲全台
FOR WINDOWS 95/98 AND MAC OS !
12月
發售預定!!



超猛系列
SUPER超猛
遊戲大帝國
REMIX
暢銷發售，賣完爲止，絕不再版！！
您不能錯過，超猛遊戲經典精緻
超猛遊戲大帝國系列：
超猛遊戲大帝國-1 拳武爭戰 特勤機甲隊2 DASH Q女天使學園
超猛遊戲大帝國-2 "CAESAR 2" 凱撒大帝 2
"3D ULTRA PINBALL 2" 3D立體終極彈子台 2
"CREATURE SHOCK" 異星特警（雙CD）
超猛遊戲大帝國-3 妖擊隊 鐵甲旗艦 鋼鐵騎士團2
超猛遊戲大帝國-4 "ROAD RASH" 狂飆飛車
"HEROES OF MIGHT AND MAGIC" 魔法門英雄無敵
"US NAVY FIGHTERS" 傲氣雄鷹
超猛遊戲大帝國-5 "MISSION FORCE，CYBERSTORM" 機甲風暴
"EARTHWORM JIM" 蚯蚓吉姆
"GENEWARS" 基因大戰
超猛遊戲大帝國-6 卒業 II 蜘蛛超人 黃泉的封印2
超猛遊戲大帝國-飛行經典 特勤戰警 空中格鬥王
超猛遊戲大帝國-戰術經典 殺無赦 異種之破繭而出



媲美「洛克人4」，超越「音速小子」，適合全家人同樂的電腦遊戲
JAZZ JACKRABBIT 2
光速兔崽子II
RUNNING AMOCK IN
EPIC
華義國際

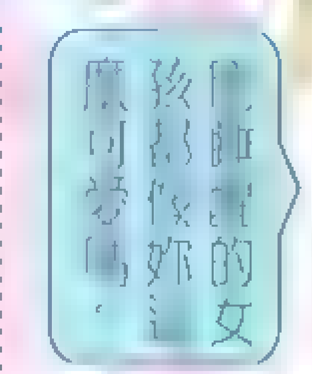
文 朱原弘

Game Info!!

遊戲類型	SLG
價格	8800日圓
發行公司	戲畫

For Season

是為人師表？還是誤人子弟？



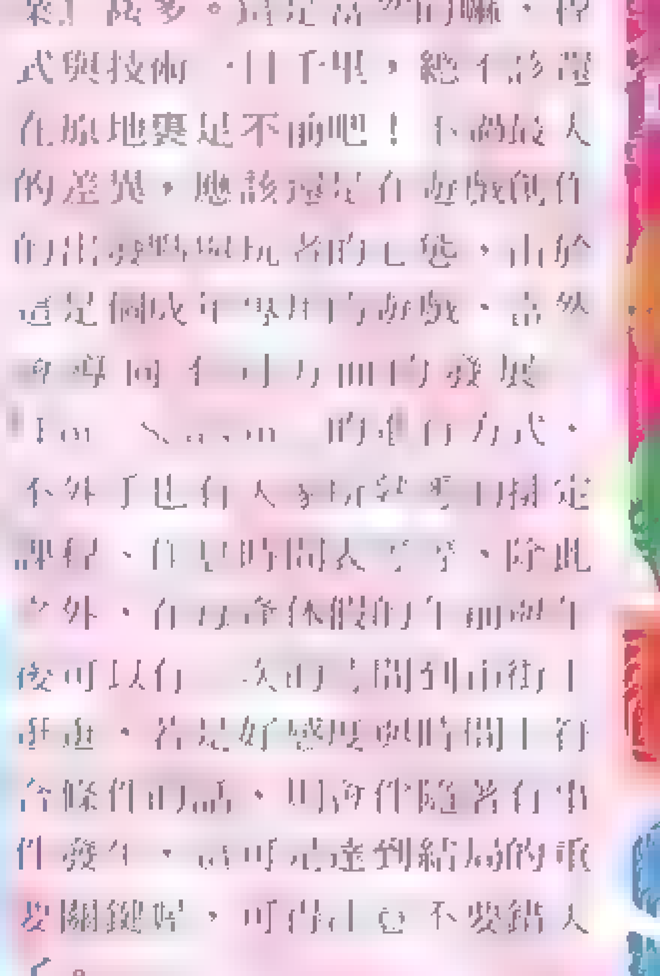
什麼工作可以不用付出勞力，又能與年輕妹妹同處一室共度良好時光？呵呵，答案就是當個足以[illegible]令人，又充滿誘人魅力的家庭教師。當然，前提是學生要是女的，且[illegible]要連老師都不會想逃學才行…

主角因為雙親的要求（其實是不想見他在那兒游手好閒啦），所以不得已只好在暑假時找些零工來打。基於上述種種好處，主角便在父親的推薦之下前去家教中心應徵，老天真是不長眼，居然會有五位學生要求任教。至此玩者就可以查閱女學生們的資料，並從五位中任君挑選三位看來順眼的前往任教。在為期半年的家教生涯裡，玩者除了指導其功課之外，更需要[illegible]，幫她們解決所有的困惑並取得信賴，最終的目標則期盼能令自己順利錄取，並與心儀的對象更進一步的締結一段良緣。如何，聽來待遇還不差吧？這是教師的神聖使命（咳！），您儘管放膽去衝吧！

乍聽之下，本遊戲似乎很像一個知名的招牌老遊戲『卒業』。實則不然，「For Season」無論在內容、玩法方式、介面設計等都要超出『卒業』甚多。這是當然的嘛，程式與技術一日千里，總不能還在原地裹足不前吧！不過最大的差異，應該還是在遊戲劇情的出發點與玩者的立場，由於這是個成年專用的遊戲，當然會導向不同方面的發展。「For Season」的進行方式，不外乎也有人[illegible]要自[illegible]擬定課程、自由時間[illegible]，除此之外，在[illegible]休假的[illegible]可以有一次自由閒到市街上逛逛，若是好感度與時間上符合條件的話，則會伴隨著有事件發生，這可是達到結局的重要關鍵喔，可得[illegible]不要錯過了。



▲可別還沒享到艷福就落得如此下場啊…





遊戲流程

首先由五人當中挑選三人進行遊戲

從不同個性的五個女孩中選出3位，只要一經選定，就要互相相處半年喔！

平時努力上課

每一個學生每週排定2天的學習課程，剛開始時的學習效率非常差，

但是在指導後會慢慢地好轉，隨著能力的提昇還會擁有物品喔，好好地活用吧！

假日出去晃晃吧！

▲假日可到街上閒晃，運氣好的話還可巧遇學生，並發生事件哩…

許多人可能會對『戲畫』這家公司有些陌生，其實一點也不，『TGL』總該夠熟了吧？『戲畫』原來就是TGL公司的另一品牌，專出18禁的美少女遊戲，代表作品有『V.G.』系列、『Steam-Heart's』、『Harlem Blade』、『Briganty』等知名作品，挾著TGL技術領先與強力行銷的優勢，『戲畫』的作品一直有著不錯的評價。在步入Win95平台之後，『戲畫』曾銷

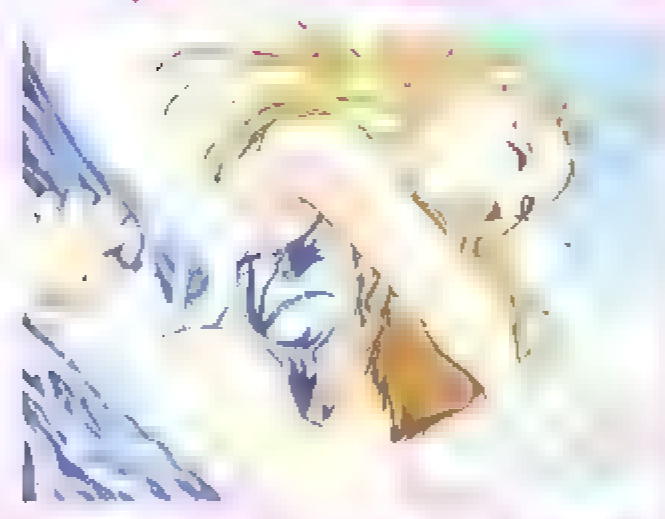
接下來…就是驗收成果之時囉！

▼請你放尊重點！！

▲心臟病發的沙由里

聲匿跡了好一陣子，原本筆者以為TGL從良了，原來才正要下海重操舊業（笑）。

遊戲中「物件系統」的設計


▲怕溺水？這樣只會便宜了老師喔！

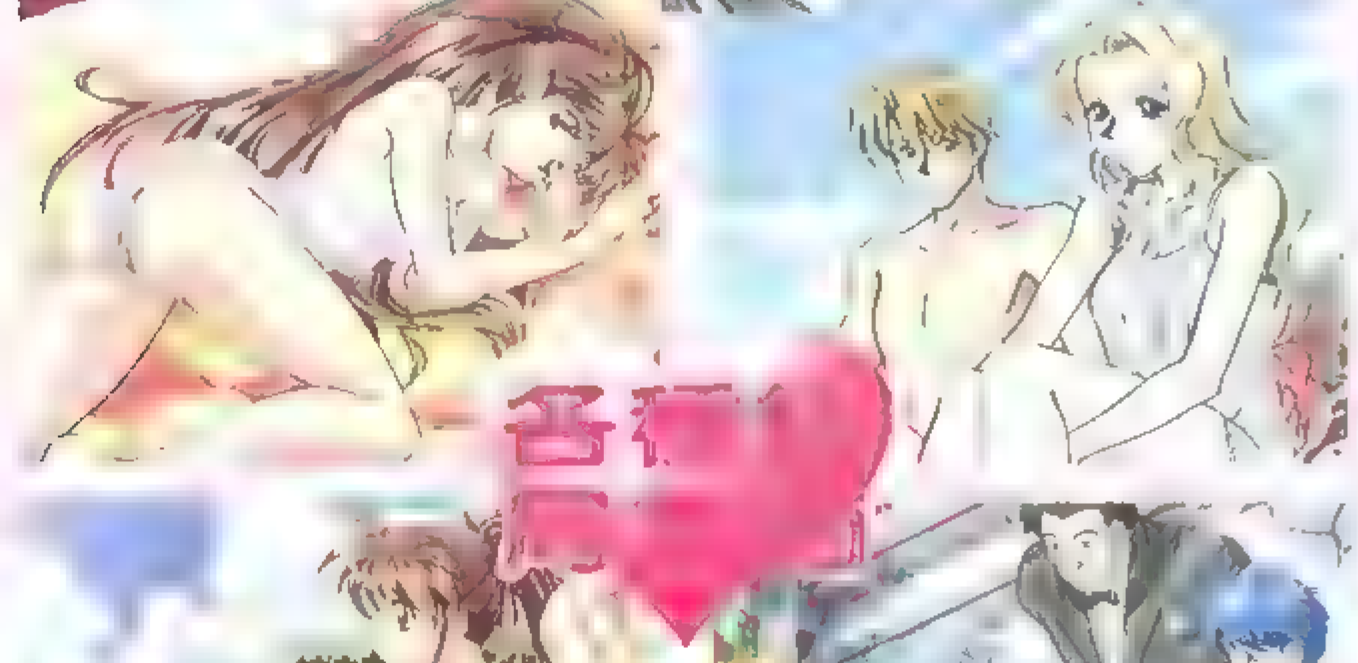
本遊戲裡最有創意、也是最棒的設計，則非「物件（Item）系統」莫屬了。何謂「物件系統」呢？原來遊戲中設計有各種功能不盡相同的小物品，也可以拿來送給各位學生（當然可能有個人的喜好不盡相同），最重要的是，每樣物品有它該擺放的位置，如書要放書架上、收音機要放桌上、掛軸得掛牆上…等等，而一切都只需在女孩的房內，以滑鼠拖放即可完成。若物件擺放得當，就可以發揮提升學力、消除疲勞等不同功效，而配置了對話型的物品更會觸發各種事件。更有趣的是，你還可以拿原來甲的東西去送給乙喔，很差勁吧…？反正左也有無聊，借一下也無妨。遊戲的起伏轉折倒也非從頭到尾一成不變，更不時會伴隨有主角的繼母與義妹出現為主角加油打氣或取鬧妨礙的事件發生，擬真與不確定性更為本遊戲憑添了許多樂趣。



畫面與聲光效果均趨近於完美

「For Season」的美術真的是非常棒，尤其在介面的設計上，新鮮可愛的創意更是隨手可得，而配合上課情況，遊戲裡也運用了大量充滿漫畫趣味的主角色動畫，學習狀況一目瞭然，堪稱完美。對遊戲歷史較有研究的玩家可能會知道，「戲畫」出品的遊戲，原畫幾乎都是出自於動畫界的名人木村貴宏老師之手，那到了本遊戲呢？正所謂雖不中不遠矣，『For Season』的設定原畫是由木村老師所率領的班底監修負責，由中本尚子先生主筆，雖非出於木村老師親筆，但仍可看出畫風受其影響非常之重，粗細分明的線條原正是木村老師的拿手好戲。劇中幾位角色個性塑造也十分的鮮明，舉凡活潑開朗、孤獨冷傲、任共千金、體弱多病等各具特色的類型，均可在本遊戲裡找著。特別聲明的是，筆者可沒拿「高技能如」的半點好處，沒必要在此吹捧，但說句良心話，能將畫面聲光處理的如此出色，IGI不愧是IGI，即使換了跑道依然如此。

平心而論，撇開情色的成份不談，「For Season」仍是一款遊戲性非常棒的作品。若真要雞蛋裡挑骨頭，大概只能說遊戲的過程稍為冗長、與操作略嫌繁複，得花點時間去學習適應，不容易立刻上手與進入狀況，只要習慣也不能全說是缺點啦，或許有人以為這才是遊戲的樂趣所在。感覺如何？有些熱血沸騰？想過過鬼塚的乾癮嗎（詳請參閱漫畫GTO）？還是令八？有教師類很不錯，誤人子弟也不賴喔！





Game Info!!

遊戲類型	AVG
售價	8500日圓
發行公司	Jam

WIN　VOICE　18禁

My Girl

マイガール

◇莊虎弘

想嚐嚐女友是超級偶像明星的滋味嗎？

◀咕、咕～（吞口水聲）

▼清純偶像伊藤三月

故事的女主角伊藤三月，也是主角正在交往中的女朋友。她有著亮麗出眾的外型，開朗的個性，是學校中最受矚目與歡迎的焦點，能和她交往也是主角最引以為傲的事。但就從某天起，似乎一切都改變了。不過短短數月，伊藤三月已成為無人不曉的超人氣偶像歌手。能和偶像明星交往，這是多少人夢寐以求的事，但主角卻在現實裡感到一絲絲的失落。原本羨煞旁人的戀情，如今卻因此而不能曝光，只能在水面下慢慢地進展，怎不令人搖頭嘆息呢？而今年春天由三月所出演的廣告片更是得到空前的迴響，使她一躍而至首席偶像的地位，這無疑更加重了主角的壓力，每日只得在煩惱與痛苦中反覆翻轉。為了遵守與三月在步入演藝圈前的約定，主角您必需忍人所不能忍，克服一切難關與試煉，在面對所有外來誘惑時，仍能堅持不迷失自己，這也是本遊戲的目的。

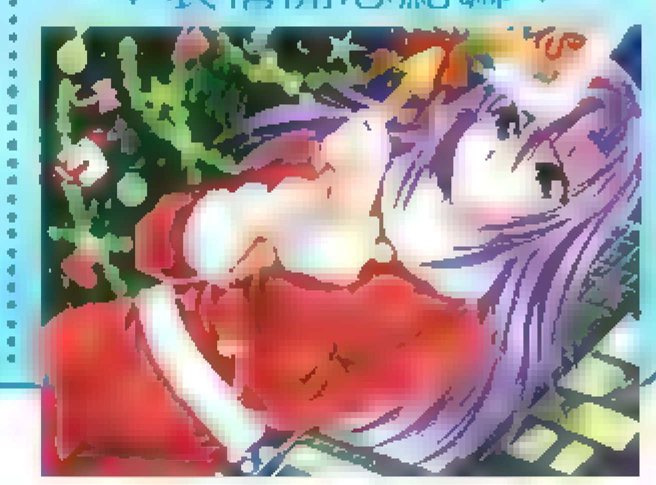
遊戲玩法、劇情皆與「White Album」神似

您是否也覺得，這般的劇情有種似曾相識的感覺？叮咚～答對了，本遊戲在劇情、題材上都與Leaf公司的『White Album』相當神似，在玩法上也有異曲同工之妙，只不過與前者相較之下，本遊戲內容要單純了許多。遊戲期間從7/1日起至12/31日止，共約六個月間。在這段期間內，主角白天要到學校上課，而三月小姐則有通告，因此倆人相聚的時刻只有在晚上。每逢週末，主角則可以在電視台、公園、書店等地擇一活動，將會有新的命運與際會發生之可能。

到了寒假時，主角還得去喫茶店打工，這也是劇本強制安排的，實則與日常無異。此外劇情中也安排了三月的例行演藝活動，如演唱會、廣播錄音、寫真攝影等等，為平淡的劇情生色不少。關於登場的女性，也就是會影響主角感情發展的角色，除了三月之外，尚有同樣受歡迎的搖滾偶像歌手冰賞常久，與喜歡小動物的同班同學佐伯柚等共二位。至於感情怎樣取捨、如何周旋於三位個性不同的女性之間，就得靠玩家您的應對與手腕，來為它編織成一個美麗的結局了。

▲清涼辣妹

▼表情開心點嘛！



『水水』的美麗原畫仍是出自さくら老師之手



▲到喫茶店找主角的亞矢

毫無疑問的，美麗的圖形是本遊戲最大的賣點，還記得去年筆者曾為您介紹過的『Nails』這部遊戲嗎？嗯，沒錯，擔任本遊戲原畫的，正是以前曾介紹過的さくらめーる小姐，筆者先前曾提過她的筆觸纖細，畫風中女性柔美的色彩相當濃烈，各位讀者應該感受的出來。而在本作中，老師的畫技又更上了一層，在人物造型與骨架上都成熟穩健了許多。さくら老師目前也擁有自己專屬的網頁，裡頭也放置了許多原創的CG，有興趣的朋友不如上網去瞧瞧。特別值得一提的是，本遊戲的內容設計與劇本大綱也是出自於さくら老師之手哦！不賴吧？在音樂方面，由於採用了CD-DA音源播放，因此整體音色有相當高品質的表現。結局更有著由靜木由美小姐獻唱的主題歌，加上全程的語音，讓玩者玩罷之後還是有相當完整美好的感覺。



▲勁歌熱舞，耶！！



▶這是廣告CF喔

包裝設計規劃不良的小缺陷



▲三月的引退宣言

本遊戲在初回的第一版裡，附贈了一張女主角三月各種造形的滑鼠墊，相當精美，不過較令筆者不快的，也不得不在此提出，由於包裝設計的規劃不良，滑鼠墊居然比包裝盒還大，這也不打緊，可以用收縮膜附在盒外嘛，但它的作法卻是將鼠墊連同說明書連折帶彎硬塞入盒內，鼠墊本來就是要平整嘛，要不然如何使用？拆開盒後狀況之慘烈可想而知，真不懂Lar公司在想些什麼？撇開這些瑣事不談，本遊戲倒還真的相當值得一玩，想過過女朋友是偶像明星的乾癮，筆者這陣子也只能在這裡按按滑鼠了，聽來似乎有些無奈，反倒是您，可千萬別錯失這精彩的戀愛小品喔～

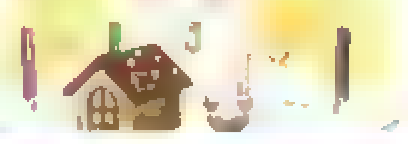


◀與亞矢的結局



▲哇！卡哇伊～





老師個人專屬網頁：http://www.netlaputa.ne.jp/~s-mail/

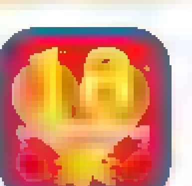
遊戲小語



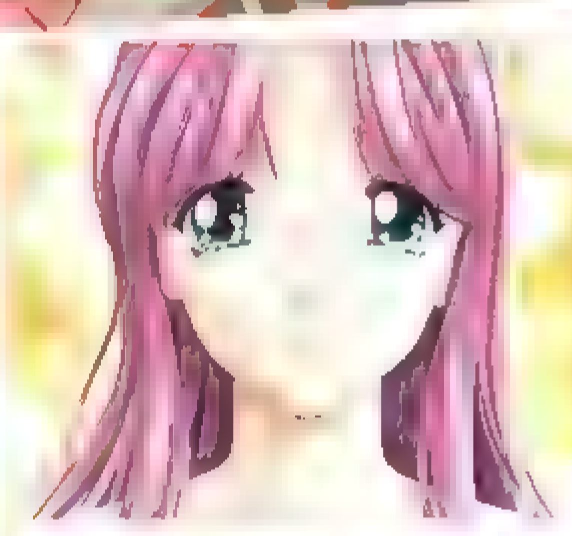
「清純偶像 我的女友」，這是遊戲最初的設定，但一魚可以三吃，與三種個性迥異的女性談戀愛，當然會有不同的體驗，別客氣，仔細挑挑哪種應是您所想要的。



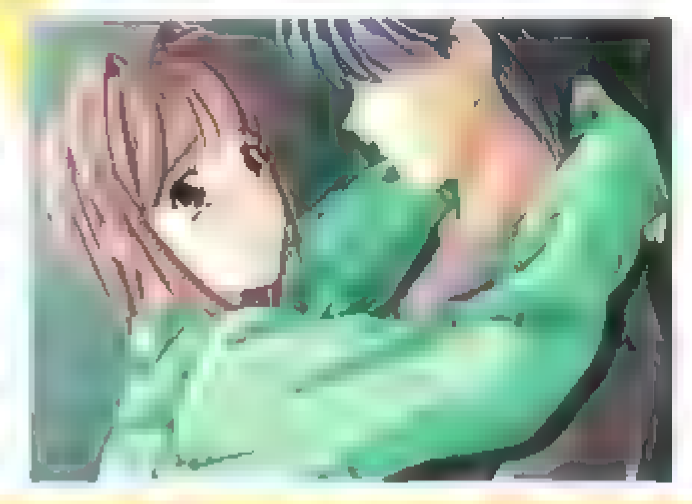
面会謝絕

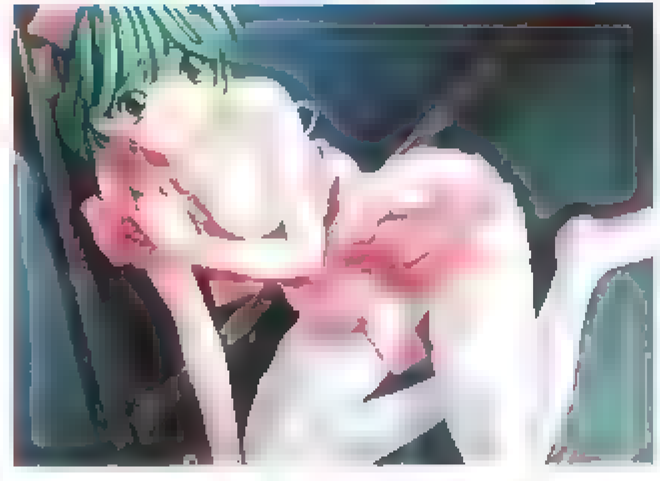


Game Info	
遊戲類型	AVG
[illegible]	8800日圓
發行公司	Sirius



近年來經濟不景氣可說是達到了極點，減薪的減薪、裁員的裁員，連筆者有時也不免擔心明天老闆還會不會賞口飯吃。而不管餓著肚子或是吃飽撐著，人都難免會生病吧，生病就得看醫生啊，所以在一片景氣低迷之中，醫院這行業卻始終是一支獨秀，每當掛號時門庭若市，筆者便不由自艾自憐，當真是男怕入錯行啊。當然這是開玩笑的，家家有本難唸的經，醫師的鐵飯碗也未必好捧，不過筆者會這麼說，想必今天的主題和醫院脫不了關係。嗯，沒錯，先說明一下「面會謝絕」的字義，這原來是句日文，就和中文裡「謝絕會客」的意思是一樣的，不過將文法倒過來說，大家知道就可以了。





玩家必須找出行蹤不明的小戀人





▲完了！被發現了

Sirius表現不俗的處女作



▲三樓平面圖

『面會謝絕』是新成立的Sirius公司的創業處女作。遊戲的類型相當新鮮有趣，居然是少見3D類型的迷宮冒險遊戲。舞台是深夜的醫院裡，主角一人在迷宮般的廊下搜尋探索，而在特定的位置會有巡班的護士，主角必須避開前行，若是被捉住就會被帶回起點重頭來過。另一種情況是，當聽到護士的腳步聲接近時，您有幾秒的時間可以考慮判斷（根本是用猜的），要往前、右、左方躲藏，運氣好便可以躲過，反之下場就和上述一般，前功盡棄囉。醫院內共有四層樓，對玩者來說是個相當漫長的考驗，不過還好只要按滑鼠右鍵就可以隨時查尋地圖所在位置，還不致於走到迷路的地步。雖然說玩法是挺新鮮的，但本遊戲的難易度可不算低。一步一腳印的探索不說，屢次的重頭來過對玩者的耐心就是一大考驗，要摸熟行走路線，幾乎就是一次次的嘗試錯誤所累積起來的，若非您的記憶力夠嗆，要不很難不為之氣折。在夜間的病院裡，自然會有形形色色的狀況與各種事件發生，這時就是您該下決定的時候了，但一定要記得先存檔，否則極可能顧此而失彼，貽致終身之憾喔。



教護可恨的超美養眼圖片

遊戲心語

新鮮而富創意的遊戲性，美麗無話可說的圖片，[illegible]成功，玩遊戲者更要[illegible]備好了沒？出發囉！小川護士就在你身邊。

PRIVATE GARDEN 2

遊戲類型	PZL+ETC
售價	8200日圓
發行公司	TETRATECH

◆鄭宗欽

TETRATECH PRESENTS

▼大付同學懷的太多，你抓住的了嗎！

▲上原胡桃在前作可是人氣NO.1喔！

「PRIVATE GARDEN 2」基本上是一款益智遊戲（類似於倉庫番的玩法），再加上一些清涼的圖片以慰勞辛苦的玩家，可說是益智遊戲中的名作之一。比起前作，其關卡的困難度高了許多，若非憑著「男人本色」的毅力，再加上大智聰穎過人……（編按：咳！），好像還真過不了關呢！

刁難玩家的關卡，難度很高呢！

二代中與一代不同的地方就是選擇角色的方式改變了，前作是高興選哪個角色開始遊戲就能夠選哪個角色，在這裡是固定一個角色開始遊戲，在玩完一開始的九個關卡之後才能改選其他四位角色，要是也一開始的關卡都無法通過，那就等於陷入了無限地獄中，只能不斷輪迴直到重新為止了，簡直是把前作的優點變成缺點了，這個變化太大了，小弟實在不能接受…，所以這個地方就請玩家多多忍耐不要放棄囉。

若是一開始的關卡都沒法過的，就沒法玩到精華[illegible]，

▲高傲的大小姐

操作界面是以滑鼠來控制角色的選擇與方塊移動方向的控制，沒有什麼複雜的操作技巧（難的只是關卡中需要玩家動腦來解決謎題的設計）。而遊戲流程是以通過一關就往下一關前進的單線式流程，只要能順利通過刁難玩家的關卡，就能在短時間內玩完遊戲。跟前作比起來，無論是難度、故事內容、關卡數、角色人數和圖片的精彩度都大幅增加、增強了。

▲嗨！我是可愛的女傭人（真想要一個）

▼楚楚可憐的公主





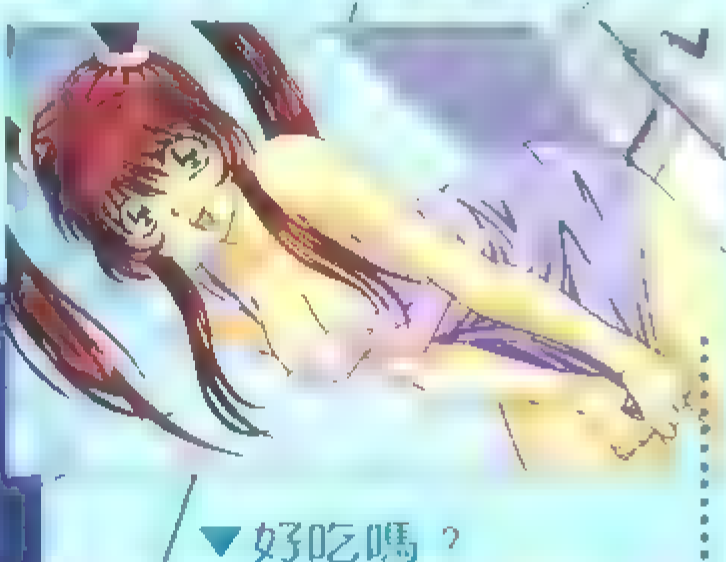
撞到可愛的妹妹還不趕快扶起來，小心不理你喔！





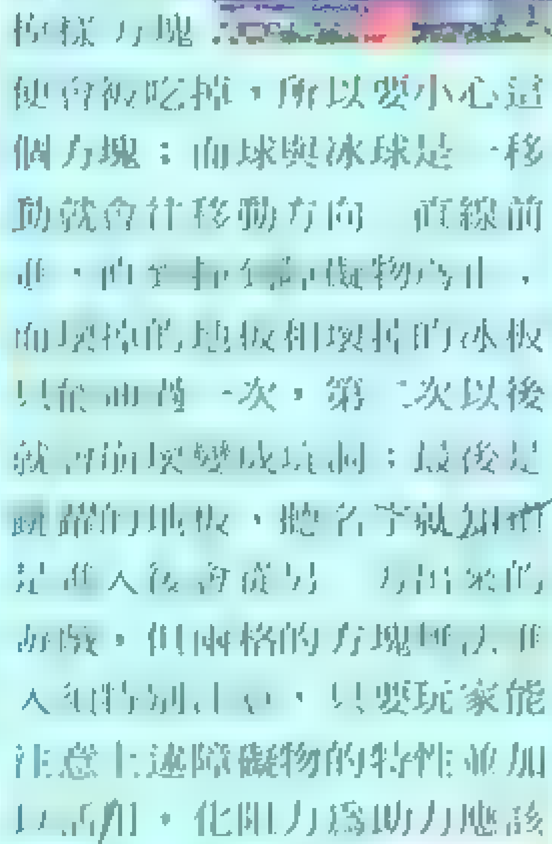

要確實遵守遊戲新規則喔！

▶這個角度好看嗎？



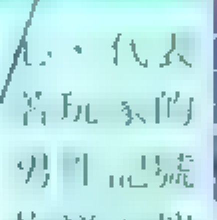
▼不要冤枉人家，人家沒有偷東西呀…





▼好吃嗎？

在劇情方面，每個角色都有兩個故事供玩家選擇遊玩，且內容都是由各名人氣度高的GAME製作而成的（例如匯大晶務語、同級生2等…），最後還不忘替自己所出品的遊戲打打廣告吧！在角色數量上比前作多了兩位新人物，所以共有十位美少女姊妹供玩家選擇，關卡比前作增加了許多，共有八十八關卡等待玩家大闖關，而關卡裡多了六種新的障礙物來阻擋玩家前進，分別有火球、冰球、壞掉的地板、壞掉的冰板、跳躍的地板及有著兒童模樣的方塊，其中以兒童模樣的方塊最為恐怖，稍一不小心，代表著玩家的男生記號模樣方塊



便會被吃掉，所以要小心這個方塊；而火球與冰球是一移動就會往移動方向一直線前進，直到撞到障礙物為止，而壞掉的地板和壞掉的冰板只能通過一次，第二次以後就會崩塌變成坑洞；最後是跳躍的地板，聽名字就知道是進入後會彈另一方出來的地板，但兩格的方塊卻大作人有特別注意，只要玩家能注意上述障礙物的特性並加以活用，化阻力為助力應該就沒什麼大問題了吧?!



要確實遵守遊戲新規則喔！



▲不要阻止我自殺…

畫面上的色彩與畫面都較比前作來得華麗精彩，尤其在語音部分，承襲了[illegible]系遊戲的優點，聽起來非常有臨場感，保證不會讓各位玩家失望。在音樂上的表現也很棒，共有十二首以CD音軌製作的樂曲，每位角色配上一首音樂，且每一首曲子都能充份顯示出角色獨特的個性與氣氛，令人百聽不厭、不會感到單調無聊。除此之外，劇情對白也非常幽默有趣，兩者搭配起來，更有相得益彰之效。

綜合了以上幾個特點，「PRIVATE GARDEN 2」不僅結合了各家遊戲的精華，更可說是一款強片，不玩真的太可惜了，如果真的要挑剔的話，只能說它的關卡太過困難了，讓小弟本來就不大靈動的腦袋瓜，忽然之間快速活動了起來…



▲還不快點過來這裡！



▲這不是某遊戲的人物之一嗎？

遊戲評語



基本上沒有什麼大缺點，是值得推薦的好遊戲，不但在畫面表現得可圈可點，而且又可以動動頭腦及欣賞漂亮的圖片。



『Pia キャロ』系列作品角色大活躍

哩哩！依照慣例，筆者有好康的定會搶先當報馬仔給大家知道，這次當然也不例外，就別謝啦，因為人家都是筆者的衣食父母嘛，小弟盡點微薄孝道也是應該。顧名思義，『PiaCarrot Toy Box』並不是一個完整獨立的遊戲，而是一些小工具、小遊戲、螢幕保護、壁紙等等的collection合輯，其實這類作品並不少見，一些比較知名的遊戲也常都會有些死忠支持者，而他們正是用來撈錢的最佳對象（好像在說我自己），諸如bride的放課後系列，elf的下級生Screen Saver、D.O.的超キミスノじゃん（本作品其實筆者已經收到，但因本期稿擠，故介紹順延至下月刊）等等，皆做過這樣的事情，更怪的是，往往都有人被騙再騙（嗯？？），反正一個願打，一個願挨嘛！言歸正傳，由於PiaCarrot系列在市場上人氣大紫，遊樂器、攻略本、卡通，幾乎在相關媒體上都是得到她的身影，而這次Cocktail Soft將此Toy Box商品化，其實就等於是送給諸PiaCarrot迷們的一個神秘禮物，想看看嗎？就讓我們來仔細地拆開它。

便利的瀏覽器式介面

無獨有偶地，Toy Box的主介面也設計得如同時下流行的瀏覽器一般，可惜被Nbido的「Fifteen」給搶先了一步。操作方式也是蠻簡單，前頁、下頁，就如同真正的瀏覽器一般。裡面份量較重的是個小型的AVG，描述的是故事的番外篇，主角是二號店的店長木之下祐介，從八月三十至九月五日的一週間，要搞定自己的婚姻大事。同前作一般，含有部份自我育成的要素。遊戲中圖形多沿用自PiaCarrot2，新增的並不多。



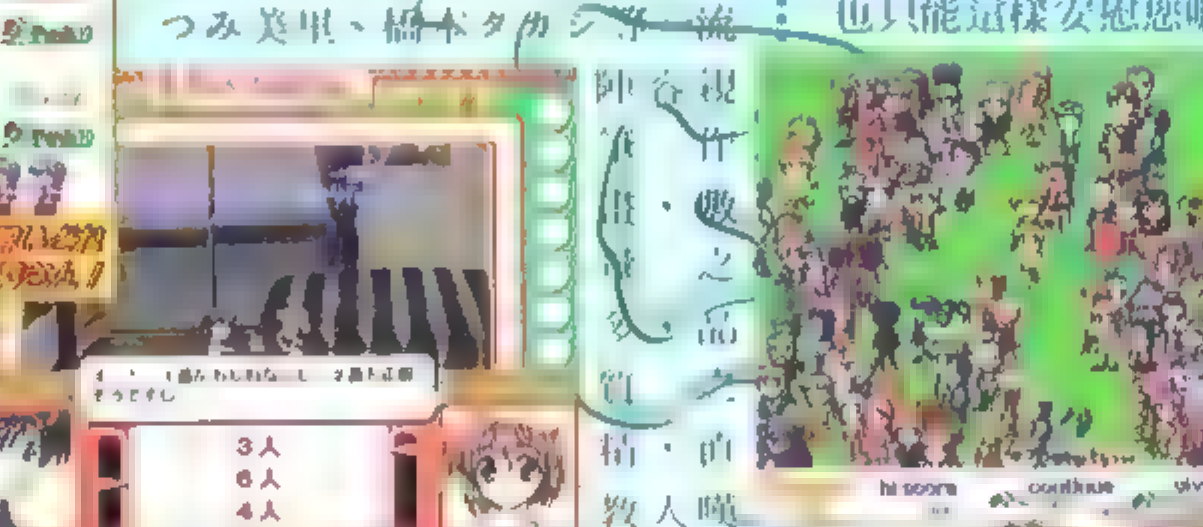
▲妳玩真的？







各式小遊戲滿足PiaCarrot迷！

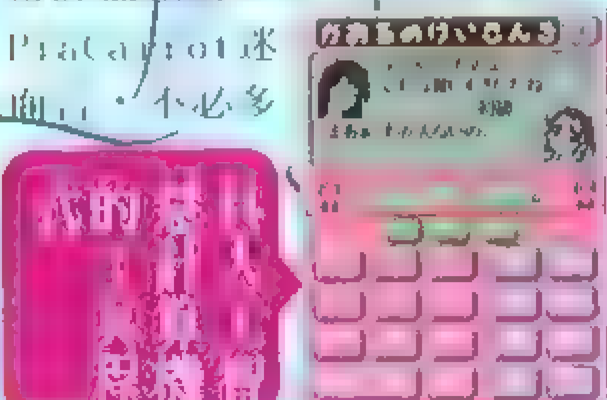


光碟內也收錄了倉庫番、急智問答、麻將、醉酒商店、投籃比賽、大富翁、大家來找碴、找對單別等等共八個小遊戲，每一種都相當可愛。另外程式則有人工智慧的計算機，答錯可會被嘲喔！別出心裁的螢幕保護程式共約十種，可別忘了每種都要試試喔。其中筆者覺得最精彩部份，莫過於新繪製的收集了一可別小看，這部份可是動用了PiaCarrot的原班人馬，包括甘露樹、CHARM、みつみ美里、橋本タカシ等一流陣容，親什麼之品質，精，直教人嘆為觀止。也不信？那筆者多貼幾張讓您瞧瞧，別的不說，光這點就讓您值回票價了。

前面說過，由於這並非是個完整獨立的遊戲，因此在耐玩度與遊戲性上會有一定的差異，這也是必然的。幸好，它的售價與一般遊戲還是有一定程度的差距，在遊戲的包裝上並不因售價而縮水，與一般遊戲無異，且說明書的編寫也相當詳盡精美。本作品對於真正PiaCarrot迷而言，不必多說先買再講；若是經濟緊縮的玩者也不用太在意，不過是此騙錢的玩意兒嘛，在此也只能這樣安慰您囉。



▲倉庫番遊戲，令人懷念





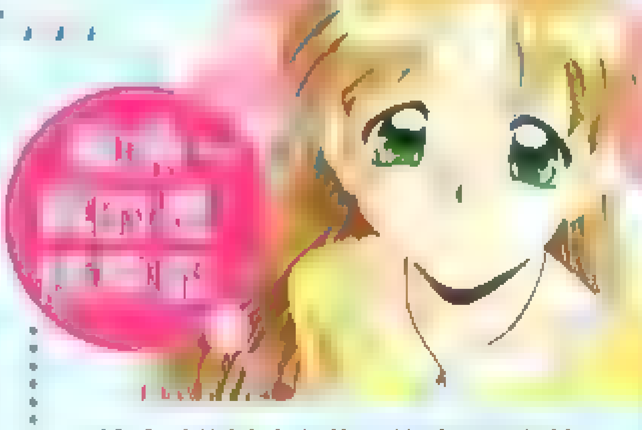


遊戲心語

將剩菜來個什錦大雜燴，應生紐個人都吃得如此讚不絕口。客倌，你也來一碗？



遊戲類型	AVG
	8800日圓
發行公司	Scramble House



這一次優來到了有人魚傳說的島上…

筆者此回日本之行，恰逢秋季電玩展之盛，所以在日本也遇著了不少好友，於是便順道同行遊山（日光）玩水（鬼怒川）一番，正所謂他鄉遇故知，實乃人生之一大樂事也。並非筆者在此打屁消遣，而是與本篇主題好像是有那麼點兒干係，不過其過程之精彩，恐怕是要超出筆者萬分囉。

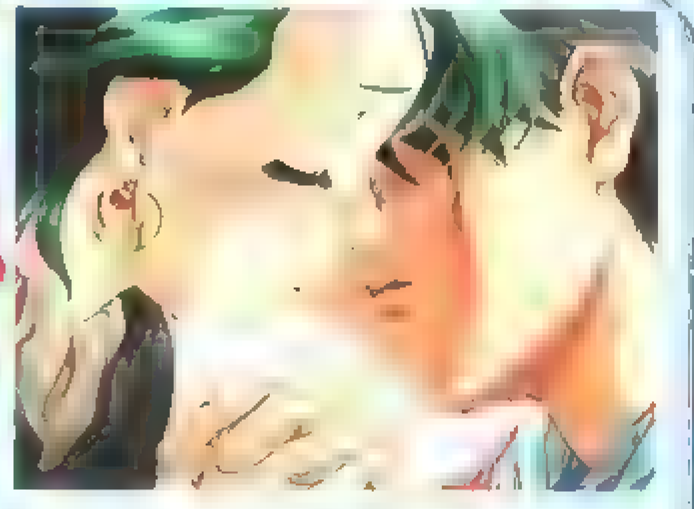
話說遊戲的主角高津優作，在幼年祖父母還在世時，每年夏天都會前往他們所住的島嶼玩上幾個月。這座小離島自古以來便世代流傳著，如今島上還住著有人魚的傳說。優作在孤島上當然有些年幼的玩伴，但隨著祖父母的過世與年歲漸長，這些往事回憶已成為塵封的片斷。當學校映畫社的成員們想要拍攝校慶影片，而搜集有關於人魚傳說的資料時，優作再度踏上了孤島。就在無人的海邊，優作遇見了那張既熟悉卻又遙遠的無邪面容～少女真魚。『見到這些小白花，沒有你想起些什麼嗎』？優作往少女手指的方向瞧去，再回過頭來時少女已在原處消失無蹤了。或許聰明的讀者已猜到這是怎麼一回事，但請放鬆您的心情，因為這回歸原點的愛情故事才正要展開…

『Believe in heart』是以人魚傳說為背景，以傳達現代人所缺乏的浪漫與信賴為主題的小說形式冒險遊戲。遊戲採用多線多結局的架構，隨著玩者的行動而變更劇情路線，最糟糕的情況是，若玩者的選擇不佳，甚至真魚在整個遊戲中連出場的機會都沒有哩！

遊戲的介面設計有點小缺陷，只有在對話進行一小段落後才能定點儲存，而在選擇肢出現前也沒有稍作停頓，因此很容易按過了頭，而從頭來過又得再重玩一大段，相當不盡理想。儘管在劇情上乏善可陳，『Believe in heart』在美術的表現上卻是相當可圈可點的。原畫由吉誠先生負責，人物設定造形都不錯。喔，光碟裡還有個主題曲卡拉OK的的小程式，有空不妨拿出來高歌一番，蠻有趣的。

『Believe in heart』只能算是個小品遊戲（就是玩過很快就會忘了那種），而筆者也是毫無預期的在濕谷（很奇怪吧）的店頭隨手買了它。說明書弄的還不錯，包裝裡並還附了一套五張的角色明信片，相當精美。筆者一直有個疑問就是，據說吃人魚可以長生不死耶…那主角會不會偷偷吃了真魚呢？真是不解…唉呦！！





雖說不上精彩絕倫，但也還算過得去啦。沒見過美人魚吧？買票進來就對啦！小心保育動物協會的人在旁邊喔…



Game Info!!

遊戲類型	AVG
[illegible]	7800日圓
發行公司	Actress



[illegible]

自古以來亂倫一向是人德大忌，日本也曾有許多以此為題的遊戲，現在介紹的這款遊戲『き・ず・な』就是典型人與人之間的牽絆形成所謂的人際關係。而遊戲中的觀點主要在展現打破親族關係後的情景，呈現另一種偏激的人生觀，所以筆者在此不鼓勵玩家有這種行為。

以禁忌偏激之人生觀為題材的遊戲

[illegible]

以電子小說方式呈現的「き・ず・な」

畫面與聲光效果



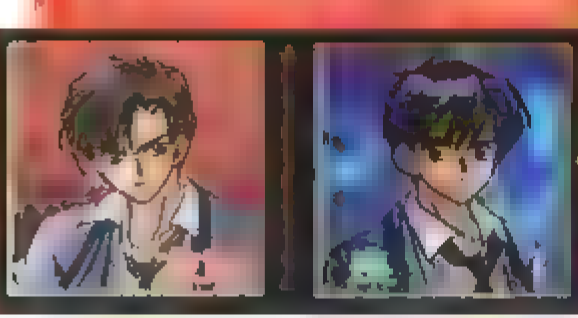
[illegible]

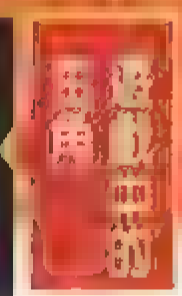


別玩得太過火喔！

遊戲小語

這套遊戲雖然在音樂與畫面上有些美中不足之處，但對新手級玩家來講是個不錯的跳板，有志進軍Win95遊戲世界的玩家可以嘗試看看





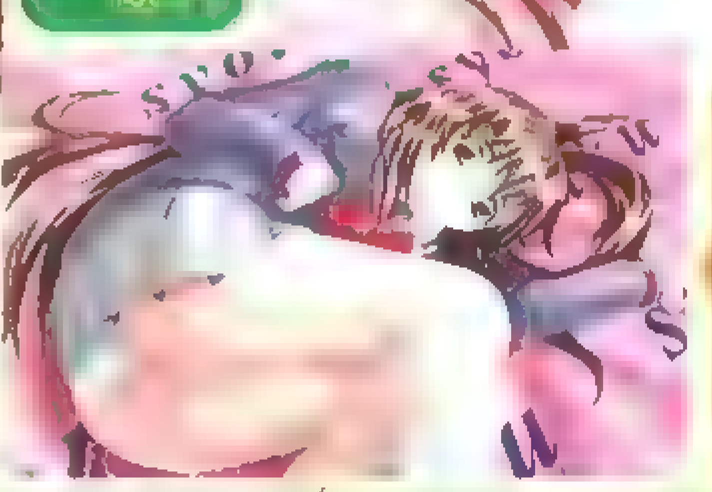


遊戲類型	AVG
	6800日圓
發行公司	Outaw



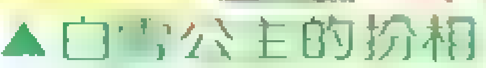






咻！天氣變冷了，懷著一顆忐忑不安的心踏上體重計。啥?!竟胖了二公斤，難怪人家說秋天是食慾之秋、藝術之秋、秋刀魚之秋…，不過最重要的還是戀愛之秋。在這裡我來開個『英文小講座』、『Fall』～秋天也；『Love』～愛情也；『Story』故事也，加起來就是『秋之戀物語』囉！天涼了，我的另一半在哪呢？！

和女孩們一起迎接學園祭的來臨吧！



▲白雪公主的扮相

▶發生了什麼事、這麼傷心？

這款遊戲也是一款傳統的AVG遊戲，只要在分岐點時選擇就可以了。遊戲中的主角名叫『竹內浩之』，是一位高中二年級的學生，而因為學校將要開始一年一度的學園祭而有機會與三位女主角接觸。這三位女主角分別是主角的青梅竹馬『櫻井由佳』、有音樂氣質的班花『松山香奈』以及害羞內向擅長縫紉的波霸『元村智子』。

而遊戲的場景大部分是發生在學校裡頭，只要在畫面上點選要前往的地方就會有劇情發生，不過遊戲裡有兩位變態人物會不定時在各個地方等你，遇到他們時只有連按左鍵來加快逃離他們的魔掌囉！至於圖形部份，它採用背景與人物分開繪製的方法。除了一些女主角的特定畫面外，其他場景再依劇情將圖與背景貼在一起，且可以在檔案資料夾裡找到所有的圖形檔。

在音樂音效部份還算不錯，每一個場景都有屬於自己的音樂，聽起來不會讓玩家有昏昏欲睡的感覺，而由於有全程語音，不勸玩家們還是戴起耳機來進行遊戲吧！另外在操作方面，由於沒有對應任何對話快速鍵，只能猛按滑鼠左鍵來加快對話速度，對於沒有耐性玩完整個遊戲的玩家而言，應會感到很遺憾吧！





平心而論，這個遊戲並沒什麼創新之處，就看看雜誌過過癮吧！



まにあなおんな

FOCUS ゲーム

遊戲類型	AVG
[illegible]	8800日圓
發行公司	FOSTER

／小批精

話說「一款米飼百種人」（台語"花"音啊），每個人的興趣巧妙各有不同，但是如果一個人（女孩子喲）的興趣是「偷拍」或「盜聽」……？相信讀者們對這個作品一定不會感到陌生，只要看到這樣的畫風，就知道是Foster所出品的了吧？！而前一陣子才將「樂園莊」系列作品完結的Foster，這一次又替玩家們帶來了怎樣的作品了呢？

在遊戲裡，玩家扮演的主角是赤城成美（女孩子？沒錯！），由於沒考上大學，於是便得在補習班裡再待上一年，而她可謂之狂熱的興趣便是做些偷雞摸狗的事，例如：旅館偷拍啦、電話盜聽、公園偷窺等等，而且手段之專業非一般人可比擬，於是這個遊戲便是用來描述她日常生活的一個作品。



▲#%@*竟…竟敢瞞著我和別的女人…氣死我了！

◀有必要因為愛情不順遂而做如此犧牲嗎

從這裡展開人[illegible]拍、盜聽的[illegible]探索吧！



「まにあ　な　おんな」裡的操作介面是沿用「本子の氣持ち」中的地圖探索系統，而故事劇情共有一條主線，從遊戲一開始玩家在地圖上探索走動、觸發的劇情點來決定，且遊戲的進行採直線方式，鮮少有分歧點，一旦有事件發生，只要在地圖上不斷探索，通常都能迎刃而解，所以在玩法上，難度並不會太高。



另外，由於全程配有語音，而故事的劇情也十分有趣，再加上操作也相當簡便，所以各位讀者們不妨就在遊戲中體驗一下做壞事的滋味吧！但是在現實生活中可別起消了是非喔！



▲這個POSE不錯，再照一張！

▶這套「[illegible]」的裝扮，真的是良家[illegible]嗎



遊戲[illegible]語

遊戲長度剛剛好，漂亮的[illegible]也很多，再一次為收集圖片而努力吧！



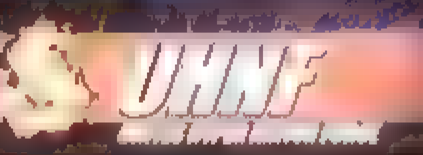
三國之
星海風雲
一部耗資新台幣二仟伍佰萬，費時二年
所開發出來的新型態即時戰略模擬遊戲
風起雲湧 決戰星海
三國群雄 誰與爭雄
在新世界重逢的三國豪傑
劉備、曹操和孫權三人再度一決雌雄
究竟誰能爭得新世界的霸權
十二月隆重上市
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
台北市承德路三段305號
TEL:02-25855305
FAX:02-25850347
研發設計
GAME
DONG SEO

REALTIME STRATEGY

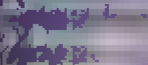
MAD RUN

風暴

新型態的單位武器結合功能，產生出特殊的先進武器
20種完全不同的地表和型態組合而成的地圖
依不同的地形，變化出多樣的戰略和視野的制限，以及地形和武器的密切性
隨著夜晚、白天和氣象等因素的不同而變化的單位特性，隨著時間的變化，戰略也必須跟著變化
角度和地形而變化的斜線和武器運用的實際性
現出都市戰環境
支援TCP/IP的Internet遊戲服務網
支援IPX同時8個人的多人連線遊戲

















台灣、澳洲、日本、英國、等國家同時發行
Play [illegible] 指定全世界發售

國際代理發行



EZSOFT
TEL: 02-25855305
FAX: 02-25850347

研發設計




你真的相信和平嗎，那只不過是人們的妄想而已！
以劍來得到世界的人，終將會被劍所滅亡！
上市熱賣中!!
鐵甲英豪
THE SILVER MERCENARY
EZSOFT
FAMILY


魔導聖戰
風色幻想
WIND FANTASY
聖戰，
即·將·開·始
12月炫麗登場
WIN 專用
CDROM



史上第一款結合 十三張 十六張 四人對局 三人對戰 的麻將遊戲
與您玩麻將的對手全是
豪放美少女
四人對局十六張麻將
高潮迭起的故事情節
三人對戰十三張麻將
四人對局十三張麻將
三人對戰十六張麻將
麻將萬幻國
Windows95
Windows98
適用
免費贈送
5張
電腦桌布
製作發行
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之A2
TEL:04-3107066
FAX:04-3107068
本廣告所提及之產品名稱及商標皆歸屬該公司所有
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0970 (07)615-0088



戰國風雲
領略中國古戰場悲壯慘烈、
氣勢宏偉的格局！
■玩家可透過指揮將領，達成「佈陣」、「誘敵」、「打探」、「巡邏」、「總體攻擊」等高級指令，跳脫一般即時戰略只能針對單兵攻擊的限制
■戰鬥單位人數上限提高至近六百人，重現中國傳統戰爭的宏偉場面，支援各式多人連線，最高可達
人逐鹿中原
■內建易學易用的地圖編輯器，各式3D地形材質任你發揮
再現秦王橫掃六合、
一統天下的驚天偉業！
■嚴謹的考據，戰役任務及造型設定均參考史實編寫，再現「長平之戰」、「圖窮匕見」、「生擒韓王」等歷史事件
■士兵增加「士氣」及「經驗」值屬性，作戰不以多取勝，而取決於部隊整體戰力
■可混合兵種的載具如戰車及戰船、相生相剋的各國特種部隊，提供更多元的戰略部署簡化的「糧林」資源，玩家可投注更多心力於佈陣殲敵中；適時的「釜底抽薪」之計更可出其不意，改變戰局



LucasArts Entertainment Company presents
星際大戰
俠盜中隊
3D
本遊戲需要符合
Direct 3D
規格的
3D加速卡
方可執行
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
3D
銀河間最精銳的
飛行中隊！
LucasArts
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7986 高雄(07)336-8637 代理發行



戀愛冒險遊戲
99年1月漂亮現身
青澀寶
Sentimental Graffiti

一封寄不出去的情書

「青澀寶貝」情書徵文活動

一封沒有署名的情書，
引發了一段驚喜冒險的甜美愛情故事……

你(妳)是否曾經對心儀的她(他)有過難以表白的情懷，想說卻說不出口，寫了卻寄不出去…，馬上將你(妳)寄不出去的情書寄給協和國際多媒體「青澀寶貝」(何嘉文)，字數在300字以內，優選前24篇將可集結成冊，以情書手札方式附於電遊戲光碟同時公開(88年1月)。

優選獎品

- 「青澀寶貝」遊戲光碟　一套
- 「青澀寶貝」電腦桌布經典合輯
- 與歌手何嘉文共度午茶時光



活動時間

87年11月1日至87年12月10日

「青澀寶貝」遊戲來台尋找12位最佳女主角

只要妳擁有宇宙無敵超級星座美少女特色以及十八般才藝，就可以報名參加「青澀寶貝」星座才藝美少女甄選，入選者將與協和簽訂全經紀約，成為協和國際多媒體專屬藝人。什麼？你是男生！那也別閒著，趕快推薦你身邊可愛的女生加入「青澀寶貝」甄選活動！伸手摘星讓夢發光，實現夢想就趁現在。

甄選條件

- 15~20歲
- 限女性
- 高中以上在校生
- 有特殊才藝，面貌清秀
- 對演藝事業有興趣者

報名表索取地點

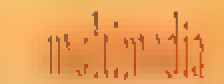
- 大成報校園巨星演唱會現場
- 全省各大專院校學生會
- 全省震旦資訊廣場
- NOVA資訊廣場
- T-ZONE
- 華彩軟體屋
- 金石文化廣場
- 海山唱片及全省各大書店、唱片行、軟體專賣店

活動截止日：87年11月30日止
洽詢專線：(02)2341-2345、(02)2696-4866

「青澀寶貝」電腦遊戲
主題曲「Loving U」
收錄於何嘉文首張國語大碟「哇哈哈」



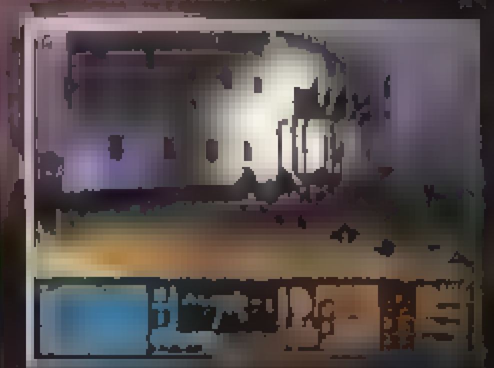




協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
中華民國台北縣汐止鎮新台五路一段98號14樓 TEL (02)2696-4866 FAX (02)2696-4936



沒有一件事，
能比結合策略、組織團隊、
3D立體圖形與模擬真實的動作
設計更令人感到刺激的了。
除暴特警隊——
最具革命性的動作策略遊戲，
11月中全面發動攻勢！





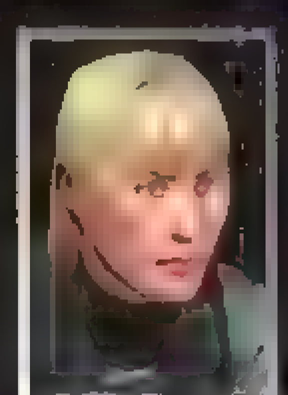


◆ 從20個國際特務組織中，挑選你的小組成員

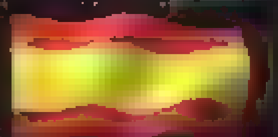


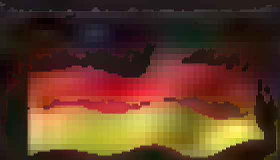


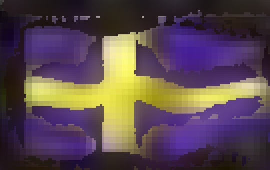












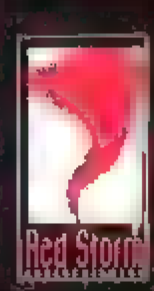


"美國E3展最佳動作遊戲，堪稱1998年度最佳遊戲。"
—The Perfect Game

"1998年E3展最值得推薦的遊戲，讓人全身投入、身歷其境，幾乎找不到缺點！"
—www.combatsim.com網站



◆ 替組員挑選量身訂做的武器及裝備











multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

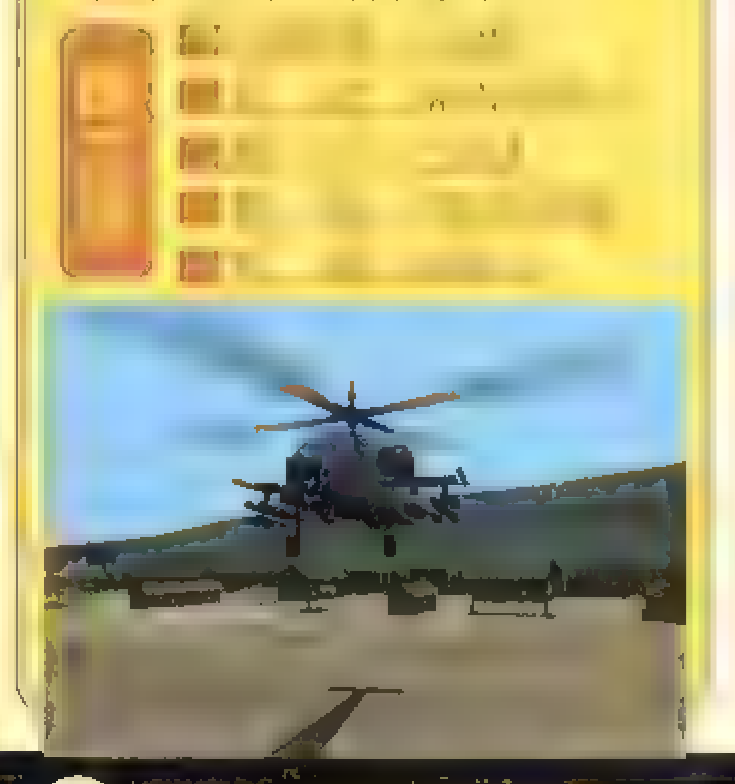


阿帕契中隊

TEAM APACHE

由Simis公司設計、Mindscape發行、第三波代理的阿帕契中隊（Team Apache）是一款兼具了易學與真實性的模擬遊戲，遊戲所模擬的主角是美國陸軍航空隊的主力攻擊直昇機AH-64「阿帕契」。阿帕契中隊有三種主要的遊戲模式：訓練任務、立即上手、以及作戰任務。在訓練模式中，您可以按照虛擬教練的指示學習各種操控程序，包括起降、飛行、導航與作戰等等。立即上手模式則是讓玩者馬上置身於戰場之中，有些任務甚至在一開始就讓您出現在密集的砲火之中。遊戲並收錄了2大戰役，其中包括了16個作戰任務，其所涵蓋的地區包括波羅的海三小國之一的拉脫維亞，以及中美的哥倫比亞。阿帕契中隊在技術上最大的突破是戰場編輯器與動態戰役引擎，前者可讓玩者很輕易地自行製作出遊戲的場景和任務，後者則可確保玩者每次進行同個任務時，都會遭遇到不同的狀況，以增加遊戲的耐玩度。值得一提的是，在遊戲進行之初可調整「真實度」選項，您可將彈藥量設成無限，機體也可以設成金鋼不壞之身。對於初學者來說，將真實度調低有助於上手，等到您的作戰技巧進步之後，便可以向更高難度的真實度挑戰。

■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]



美國大聯盟2000

VR BASEBALL 2000

由VR SPORT研發的美國大聯盟2000裡包括了最新的球員紀錄，而且所有的大聯盟隊伍和比賽場地都在裡面，就連新成立坦貝灣的『DEVIL RAYS』與亞歷桑那的『DIAMOND BACKS』的兩支新球隊也不例外，除此之外，裡面也有大聯盟比賽表及名冊等，你可以選擇大聯盟的賽程來打或是自由對打，出場球員超過七百個。VR SPORT並將在網路上提供免費的PATCH檔，各位玩家DOWNLOAD這些檔案之後，將可隨時更新每個球員的最新紀錄！而這個GAME的製作也會讓MLB及其球員審核通過，相信一定會有不少玩家會為這個遊戲痴迷不已！



英特衛
■[illegible] 32MB
■[illegible] WIN[illegible]
■[illegible] SVGA
■[illegible]
■[illegible] 1200元

八龍神傳說

THE LEGEND OF EIGHT DRAGON GOD`S

很久以前在許多種族和生物一起生活的地方，人稱它為共存界。有一天，出現了一位想要破壞共存界的人，他讓八龍神中的健龍復活，破壞共存界，但卻被人降上最強的魔劍士卡德慕斯中止了。直到十八年後…「八龍神傳說」是漫畫家朴成友的作品，總共有六卷。其乾淨俐落的筆法加上動人的畫法，受到很多人的喜愛。Mips Soft公司考量了這樣的作品之後，決定著手進行，將它改成遊戲的形態發行。如漫畫原作一般，遊戲內容仍以擁有龍神心臟的龍者之冒險故事為主，玩家在遊戲中將可享受到完整的故事內容。



旭力亞
■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：角色扮演
■售　價：680元

完全燃燒

Jetfighter-Full burn

噴射戰鬥機之完全燃燒就是一個以美蘇兩強之間的正式衝突為背景的遊戲。在遊戲中你可以駕駛著美蘇兩國最先進的戰鬥機，如F22猛禽式（Raptor），美國最新銳的空優隱形戰鬥機，或是Mig42，蘇聯最先進的隱形戰鬥機。不論是選擇美國或是蘇聯陣營，你都可以經歷一場完整而獨立的戰役經過。除了精緻的畫面及高真實度的飛行模擬，本遊戲也支援多人網路模式，玩家可以邀集同好一同投效某方陣營，或是分別扮演不同的陣營來場空中廝殺不要懷疑，趕快加入"完全燃燒"的飛行行列吧！



英特衛
■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SVGA
■類　型：飛行模擬
■售　價：1280元

空戰雄鷹

Fighter Pilot

新推出的"空戰雄鷹"使用最新的軟體和硬體技術，在遊戲中玩者可以駕駛四架有名的戰機跟敵人對抗。在這些任務中除了跟敵人的飛機在空中纏鬥外，地面上的飛彈也會不時的發射出來。所以除了殲滅空中敵人外，還要時時警戒注意四周，避免被防空飛彈擊中。除了跟電腦對戰外，玩者還可以透過網際網路跟全世界的"空戰雄鷹"玩者進行一場網路上的空中大廝殺，看看誰才是真正的一流空中戰鬥機飛行員。遊戲中精彩的爆炸畫面，緊張刺激的空戰感覺，你是絕對找不到第二款這種類型的空戰遊戲了。



美商藝電

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：飛行射擊
- 售　價：980元

巫術總動員

Wizardry Archives

這套巫術總動員收錄了Interplay所發行的巫術系列六套作品，除了有早自17年前於AppleII上極受歡迎的巫術一代到最新的巫術黃金版，Interplay並依照以往推出經典合集的慣例為這套合集重新編排製作了一本富有收藏價值的精美手冊。除此之外，這片光碟裡所收錄的遊戲都可以在現今所通行的電腦上執行，讓無緣一睹巫術一代風采的玩家們也能接觸到這套經典鉅作。喜愛巫術系列的玩家們絕對不可以錯過這個收藏的機會，而喜愛角色扮演類型的玩家們也不妨試試看巫術系列的作品。

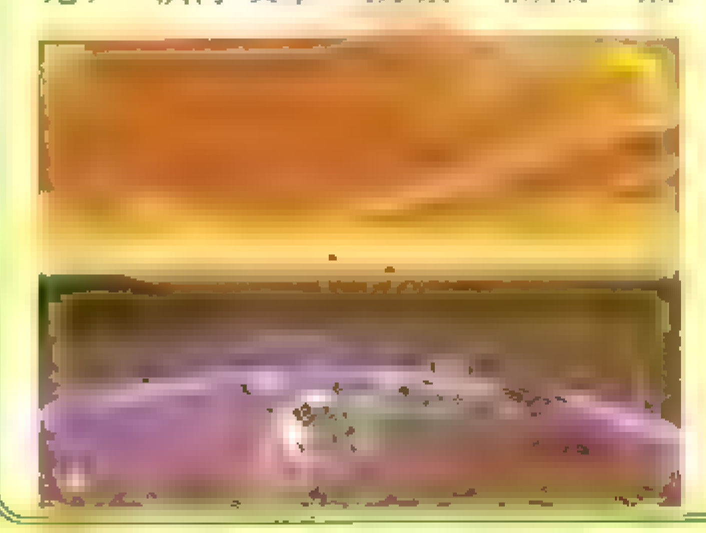




異形追殺令

INCOMING

異形追殺令是一個融合了策略成份的瘋狂射擊遊戲。在整個遊戲的過程中，您將控制不同種類的單位（像是砲塔、戰機及坦克），執行攻擊、防禦、攔截、補給、護衛或其他類型的任務，而前所未見的重型武器：電漿機砲、空浮戰車、隱形船、攻擊直升機…外加一大堆來自外太空的怪異單位，更將以最新最酷的姿態呈現在各位玩家的眼前。異形追殺令包含六個前後相連的任務，每個任務又可劃分成十個階段，每個階段都是個單一作戰任務；這些任務的成敗將會影響到地球的最終命運。



第三波

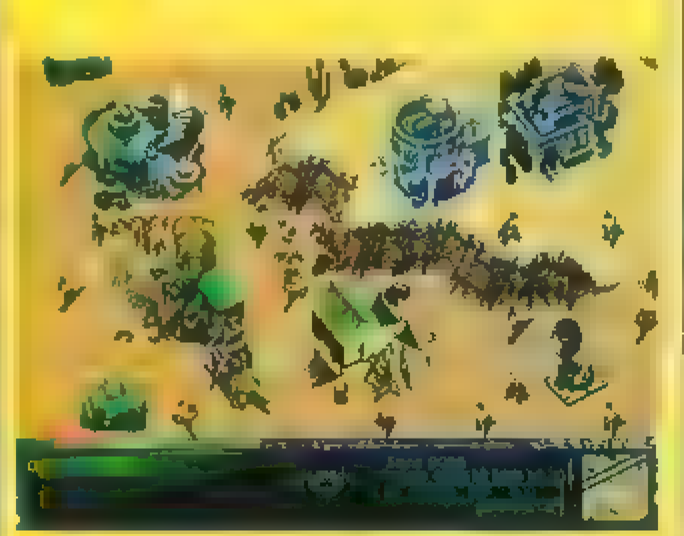
- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：動作
- 售　價：890元

絕地爭霸

TRIBAL RAGE

在戰略遊戲中，玩家常常只顧著生產大量的武器軍隊，以量取勝，卻忽略了實際敵我消長的態勢變化。在玩絕地爭霸的時候，可別忘了時常觀察敵人的兵員素質以及武器狀態，由於TalonSoft在"絕地爭霸"遊戲中，特別增加了彈性組合武器的新功能，玩家便可以觀察敵方武器的裝備素質，來即時決定所要購買的武器數量與組合，玩家若能巧妙運用這種功能，通常就能以少勝多，以寡擊眾。這款遊戲增加了種族之間文化差異與意識型態的潛在因素，更進一步融合策略與戰術的運用，最後經由極為簡單的操作介面以及艱難的任務挑戰呈現給玩家。值得一提的是"絕地爭霸"包含了最先進的人工智慧決策支援系統，在"絕地爭霸"遊戲引擎中，TalonSoft運用獨特的模組化AI語言，使得電腦可以在每場戰役中，先根據所得到的戰地資料加以分析，然後改變AI模組，使得電腦在每場戰役中所運用的戰術均不盡相同，如此便直接地增加了遊戲的靈活度。整體來說，這款遊戲無論在任何地方，玩家都一定能感受到TalonSoft為製作這個遊戲所投入的時間與精神，細膩的畫面與華麗的戰鬥場景，都讓玩家直接享受到那股排山倒海奔騰而來的氣勢。





遊戲便利屋

裝甲先鋒

PANZER COMMANDER

《裝甲先鋒》（Panzer Commander）是一款以第二次世界大戰的戰車爲主題的模擬遊戲，玩者扮演的是德軍或是盟軍的戰車指揮官。遊戲中共有六大戰役，分爲德軍與蘇軍兩方，其中各包含了12個環環相扣的任務，也就是說，玩者在前面戰役的結果，將會影響到後續戰中的發展。所有的戰役均可讓玩者重新塑造歷史，以蘇聯第8戰車禁衛軍的戰役爲例，其中便有一個作戰是要阻止德軍向烏克蘭的南部推進。除了戰役模式的遊戲之外，玩者在遊戲中也可以選擇單一作戰模式，其中包含了德國、美國、蘇聯、與英國的作戰，這些作戰都是根據真實世界的情況而設計的，例如在「Desert Rats」這個任務中，玩者扮演的是德軍第21裝甲軍，也就是「北非軍團」的最早期編制的一位戰車指揮官，您必須由于曼德爾臨道。隨著網路遊戲的日漸普及，遊戲也支援時下最常用的幾種連線模式，如數據機、Null Modem排線、IPX網路、以及TCP/IP網際網路通訊協定。除了原本供單人進行遊戲的10個獨立作戰（美、英、蘇、德每國各有10個作戰）之外，遊戲中還有12個專門爲網路對戰而設計的場景；最多可以讓六位玩者連線。





決戰中國象棋貳

決戰中國象棋貳支援了目前最發燒的網路連線功能，玩家可利用IPX、Modem、Direct link等連線方式來下棋，還能在遊戲進行中與對手交談。遊戲中提供了魔幻大地、現代楚漢相爭兩組模式，也就是說有兩種不同的立體造型棋及對戰動畫效果。遊戲提供了英數、倉頡和注音三種輸入方式，玩家可利用自己所熟悉的輸入法來與對方交談，遊戲還附有「語庫」功能，讓玩家利用一般的文書處理自行建立屬於自己的語庫，讓您能邊下棋還能邊聊別人的是非呢！除了網路模式外，還有自由對戰模式、象棋人戰模式及教學模式等。



智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：益智
- 售　價：660元

毀天滅地

遊戲中您所扮演的伊爺上朝悍將，在搶奪寶物的過程中，不且會與守護者魔龍發生大戰，而且會遇到奉命暗殺你的妖女。風雲乍起時，敵國大將猛士紛紛出擊，龍虎相爭，高手雲集，究竟鹿死誰手，一切將全賴玩家的控制！遊戲的畫面採用斜向45度視角來製作，人物與地圖上的物件均以真實比例出現，種類繁多的超級怪獸，以及多達百種的神奇招式，有剛猛的大動作，也有細巧的小招式，更讓人驚喜的是整個遊戲的音樂製作，全部採用重金屬搖滾，讓你身心都會感到旺盛的生命力與強烈的戰鬥力！



智冠

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：角色扮演
- 售　價：680元

俠客新傳

教育實習

這是一個適合18禁遊戲玩家的GAME，在遊戲過程中除了CG畫面令人耳目一新外，它的小動畫以及故事情節也都有令人感到會心的一面。在操作上僅需一個滑鼠，就可以縱橫情場。跟一般的18禁遊戲一樣，這些女主角們的美麗圖片也多得讓人眼花瞭亂，而最令人喜愛的，則是它亮麗的畫面以及自由、多結局的劇情，愛怎麼玩就怎麼玩，很適合喜愛玩同類型遊戲的老玩家和新手玩家。如果你是個遊戲老手，玩膩了一成不變的文字冒險遊戲時，來試試這套遊戲吧！



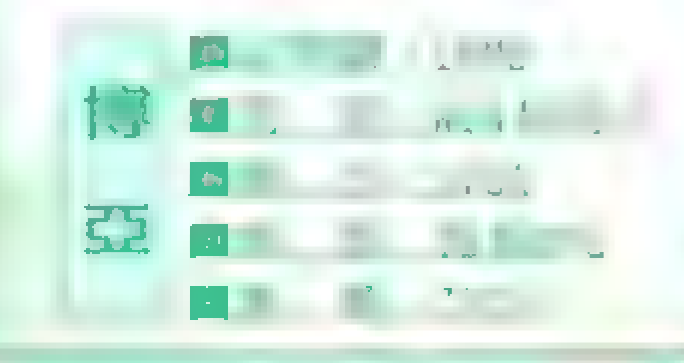
歡樂盒

■ 16MB
■ WIN
■ SVGA
■
■ 760

賭神2000

賭神2000擁有休閒、錦標賽和網路連線等多樣的玩法，但最令人欲罷不能的，還是RPG模式的『賭神之旅』。在裡面，您化身為『賭神繼承人』，但一開始，你也不過是身懷兩千塊、沒什麼本事的窮小子，在母親過世之後才開始闖蕩賭壇。四個城市裡林立了十六個賭場，是你磨賭技的試鍊場，隨著等級的提昇，不僅可以進入較大的賭場，與你交手的賭客也越來越強～閒雲野鶴般的「方外一命」、乘出拉斯維加的賭皇、掌管賭技修鍊的四大千王…等眾多的高手陸續出現，或敵或友，殊難預料。故事發展到最後的大對決，更別出心裁的設計了多重結局，而且是根據你的個性決定的哦！





博亞

快刀亂麻

愛看日本時代劇的朋友們，您是否對江戶時代不太清楚呢？就讓這款遊戲帶您深入了解一下大江戶吧！背景是處於德川幕府八代將軍義宗在位時的江戶城，在這個時代不僅是容許女性帶刀，更是一個崇尚劍術的太平盛世。你將扮演年輕的劍士『栃岡新十郎』來繼承父親的劍道場。而由於父親的隱居，你必須要重振衰敗的劍道場，並喚回離去的門下弟子們。而身為師父的你要和他們一同磨練劍術，解決各式各樣的突發事件，最後以取得將軍家上覽的御前比賽的優勝為目標。





鋼彈司令

MECH COMMANDER

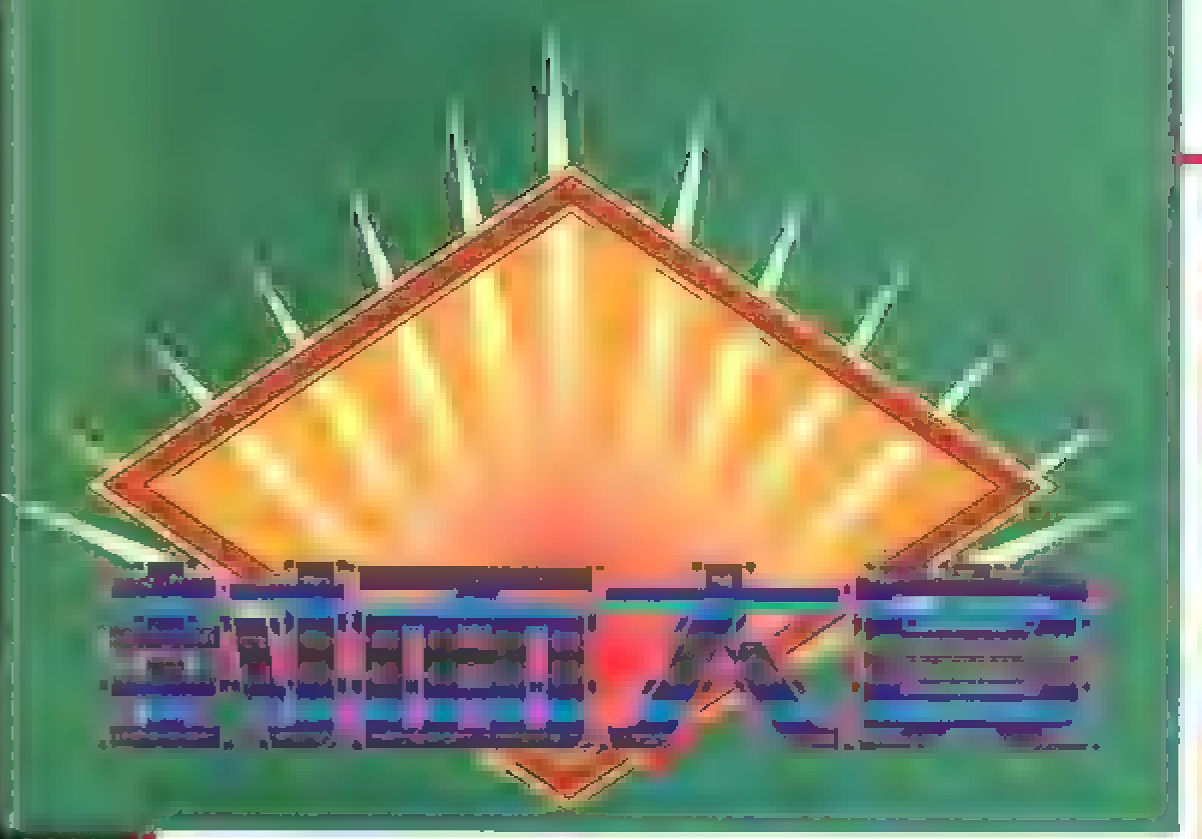
鋼彈司令是款結合即時戰略以及戰術運用的遊戲，是個類似"魔鬼戰將"那種類型的"即時戰略"遊戲。在遊戲中，您扮演的是一位戰場上的指揮官，您必須指揮你的部下們在沒有傷亡的情況下去達成該關的任務。而任務內容也是戰爭遊戲常有的殲滅敵人或拯救人質等之類的任務，而任務完成後，將會得到一些點數去強化、升級或重組自己的作戰單位（類似金錢和經驗值的集合體）。在戰場上，敵人當然也不會乖乖不動地任你宰割，這時就是發揮您優異戰術的好時機。舉凡相互掩護、調虎離山、前後夾殺等你想得出來的任何戰術，通通可以把它應用在遊戲裡，讓你在帶兵時無法實踐的"理想"可以實現。在遊戲裡頭，只要你看得到的任何東西，包括各類的建築物以及招牌樹木等，你通通都可以把它們摧毀。而敵人的機兵在被你擊殺後，還可以把它的殘骸予以回收，將它的武器或零件修復後可當做自己的資產使用，這樣也許可以令你少一些支出。至於指揮方式，只要一隻老鼠就可完成各個指令，再配合鍵盤上的熱鍵，將可讓你更容易完成任務。您，會是一個優秀的指揮官嗎？讓這遊戲讓你一展身手吧！



漢

■ ：16MB
■ ：WIN
■
■ 類　型：益智RPG
■ ：1080



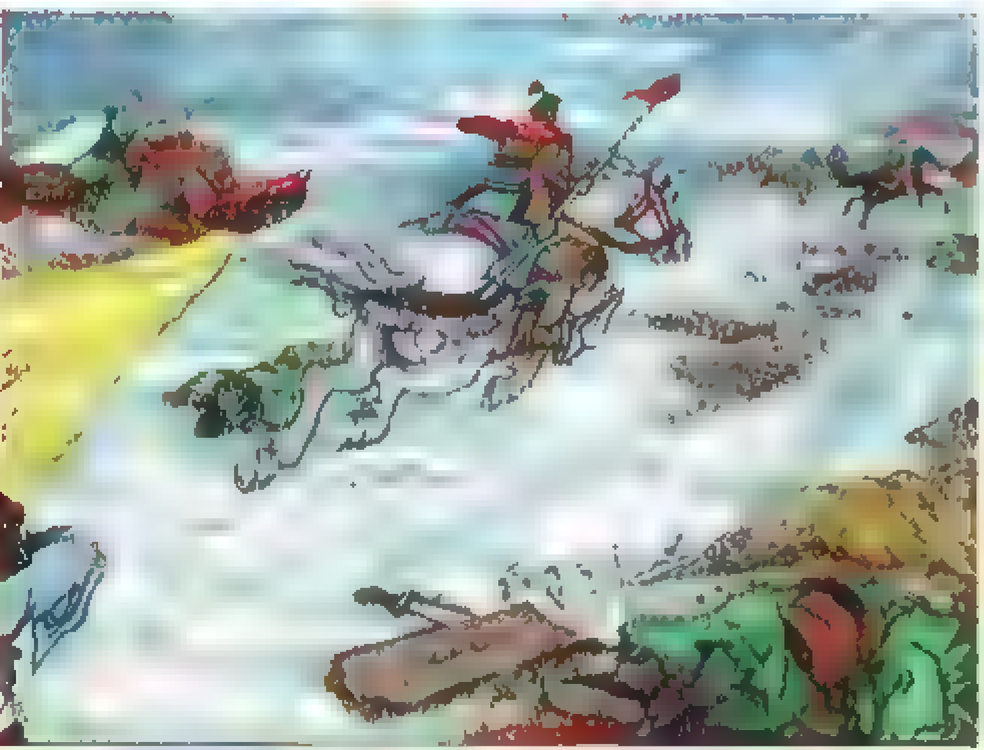


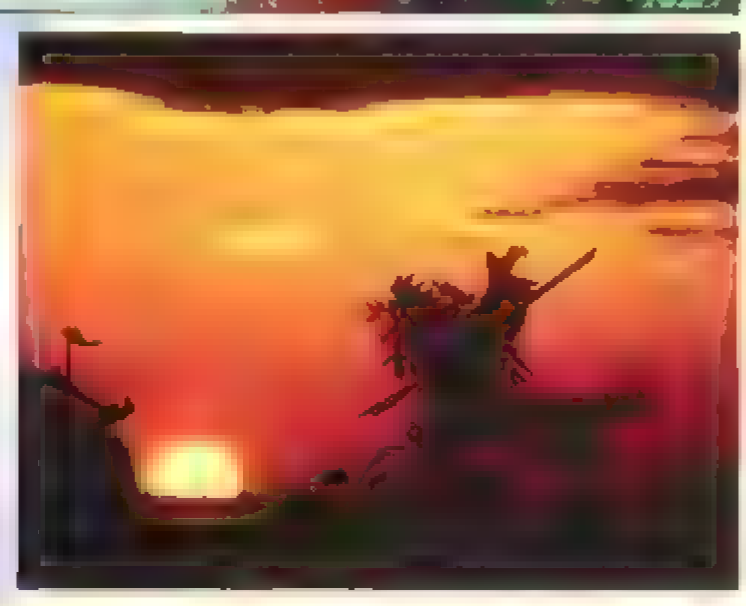
大宋英豪～岳飛傳

抗金英雄岳飛的故事搬上電腦螢幕

岳飛盡忠報國卻反遭奸賊秦檜陷害的故事家喻戶曉，但是岳飛如何受朝廷重用並且大敗金兵的傳奇故事，知道的人並不多。岳飛字鵬舉，相州湯陰縣人。十九歲從軍因作戰勇敢，升任統制、都統等。當宋朝被金兵打得毫無還架之力時，仍然力排眾議反對南逃，力主抗金，在奪取建康的戰鬥中







抗金英雄兵岳飛精忠報國的故事家喻戶曉，如今將踏上電腦螢幕，讓玩家體驗一下大宋英豪一生的傳奇



，率兵與金兵廝殺，殺死金兵人將領百七十多人，收復建康，時年二十八歲。紹興十年統率岳家軍大破金兵于郾城，進軍朱仙鎮。岳飛一生縱橫沙場，身經百戰，立下奇功，本遊戲便是以岳飛為主角，從少年岳飛奪武狀元開始，到遇知音保舉為總制，征戰沙場，戰功彪炳後封為元帥，率兵直搗黃龍府，讓玩家可體會岳飛忠人義，堅定保衛家國的一段歷程。

故事便是從岳飛與王貴、張顯、湯懷、牛皋小兄弟，拜在周侗門下學藝，彼此切磋武技而拉開序幕。遊戲總共有25關，在進入每一關卡前，都會有一張圖配合著簡短的故事介紹，讓你瞭解發生此次戰役的前因後果，這些關卡圖有著畫龍點睛的效用，如岳飛單挑小梁王的飛揚英姿，岳飛揮兵南下一路勢如破竹，指揮大軍大破金兵方陣的豪壯氣勢等，都讓玩家還沒進入戰場前就蓄勢待發，準備來一場好戰！

華麗的人物圖像與戰場設計

進入戰場，玩家就會被其美麗的戰場設計與華麗的人物圖像所吸引，超大型的人物，穿著盔甲戰袍，手拿各式槍刀武器、英姿煥發。開戰前雙方會先來幾段對話，有時互相叫陣以言語互激，相當的精彩有趣。遊戲是採回合制，玩家需在限定的回

合內完成指定的任務，才算過關。每一關的任務都大異其趣，如打敗所有敵人、一對一單挑、詐敗引敵軍入陷阱中、解救友軍等等，每次上戰場的主將都不盡相同，當我方友軍出現時，敵人可能因此乘...，人人自身...力，諸如此類...勝枚舉，充分...了戰場上所有





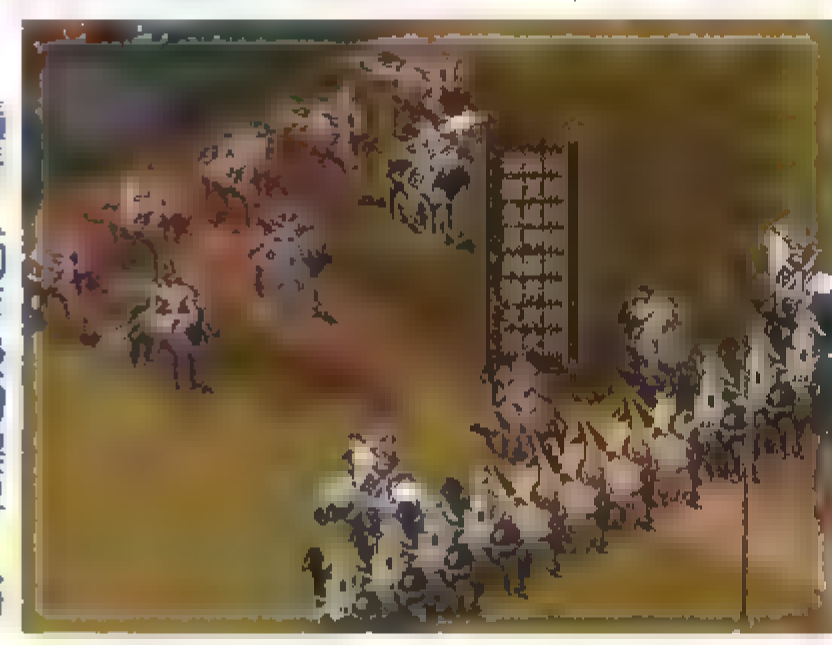
▲每一關卡的任務及上戰場的主將都不盡相同

▲戰前互相叫陣，先以舌劍過招一番



的可能性，讓整個戰鬥充滿了濃烈的挑戰性。

除了真槍實彈的肉搏戰之外，遊戲還設計了一系列的計謀攻擊，一開始人物並不會任何的計謀，隨著等級的提昇，將慢慢的學會各種不同的計謀。計謀又區分為對我及對敵兩大類，對我又分為可恢復生命力和能力的療傷術、增加兵卒移動力的神行術、增加防禦力的厚甲術、提昇兵器等級的五金同化等。對敵計謀則有削甲術、鈍器術和攻擊計謀，攻擊計又分火術、水術、石術、風術，還有傷敵最多的十面埋伏，不過施展此計謀時，施術者會先損失大量生命力，頗有同歸於盡的味道，因此施術時可得小心謹慎了！雖然計謀的效果相當的強，但是並不是所有的計謀都能隨時隨地的施展，必須視任務而定，例如當岳飛和小梁王單挑的時候，便不能使用攻擊或任何對敵法術，必須靠實力取勝。



隨著人物等級的提昇，將能學會各種不同的計謀

部份兵種分析介紹

一場戰役的勝負關鍵除了主將的實力高低外，部隊的兵種、數量以及能力都是考量的重點。部隊種類共有十多種，且每種兵種之間還有相剋的設計，玩家在作戰部署時可得運用點智慧了。下面為各位分析部份兵種：

棍手

可攻擊身前二格部位，近距離攻擊力、防守力減弱，隨部隊級別增高而不再出現



長槍兵

可攻擊身前二格部位，近距離攻擊力、防守力減弱，攻擊力強於棍手。



近身作戰威力極強，可給長槍手極大傷害，對騎兵不堪一擊，後期則不再出現

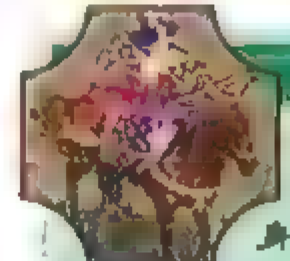


與短刀手屬性相同，因手持盾牌，防守力大大提高



弓箭手

早期出現兵種，可做遠距離攻擊，近身攻擊力、防守力極弱。



騎弓兵

可在遠距離做常規攻擊，不可近身作戰。



騎刀兵

行進速度極快，可攻擊身前二格部位。可大規模殺傷盾甲兵，對長槍手較吃力。

行進速度稍慢於騎刀兵，可攻擊身前三格部位，攻擊力強於騎刀兵。



遠距離攻擊力巨大，但兵源較

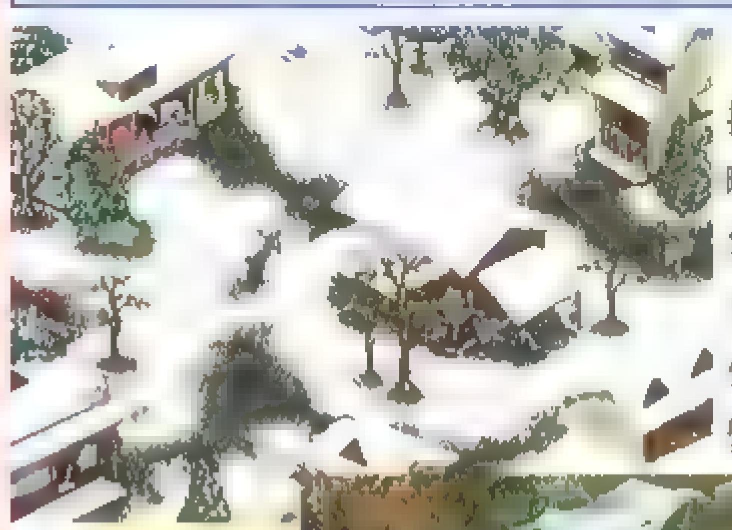
封面大賞

除此之外尚有連環馬與鉤連槍兩種增補兵種。連環馬為金兵所有，費了許多年辛苦訓練，是金兵最得意的秘密武器，攻擊力極強。不過咱們可不是省油的燈，可利用鉤連槍與之對抗。鉤連槍為我方所特有，雖然攻擊力一般，但卻是克制連環馬威力的最好兵種。



大宋英豪～岳飛傳

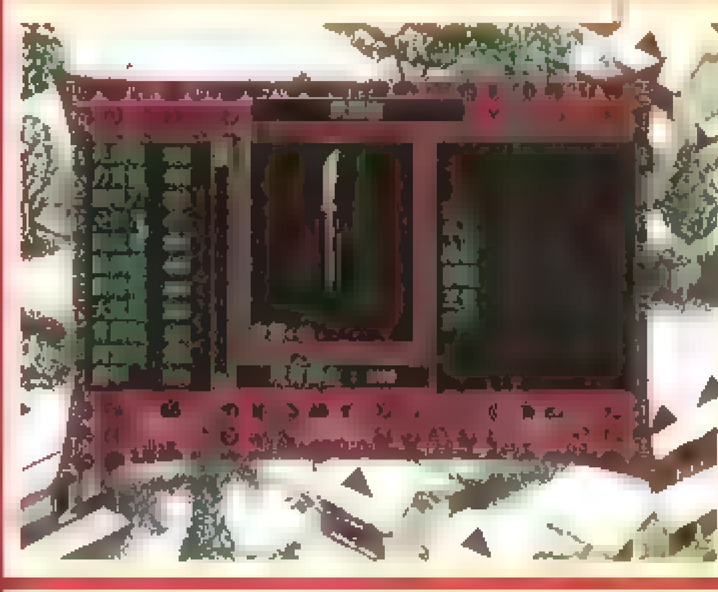
捨棄策略類遊戲繁複的指令



本遊戲捨棄了一些策略類的各種複雜指令，你將不會為內政、外交、人事等繁瑣的雜事給牽絆，唯一要做的就是專心的佈陣打仗，並打贏每一場戰役。每個將領在戰鬥中會不斷的獲取經驗，當累積到一定的點數後便可升級，升級後人物的攻擊力、防禦力、謀略值和行動力等都會有所提升。當然啦，每完成一個任務便可獲得一些金錢，讓你添購配備。在每一關結束後便會進入城鎮休息，而且每個城鎮的景致都不相同，有的楊柳低垂，鴨鵝悠哉玩耍，可以讓你暫時忘卻惡鬥時的凶險。

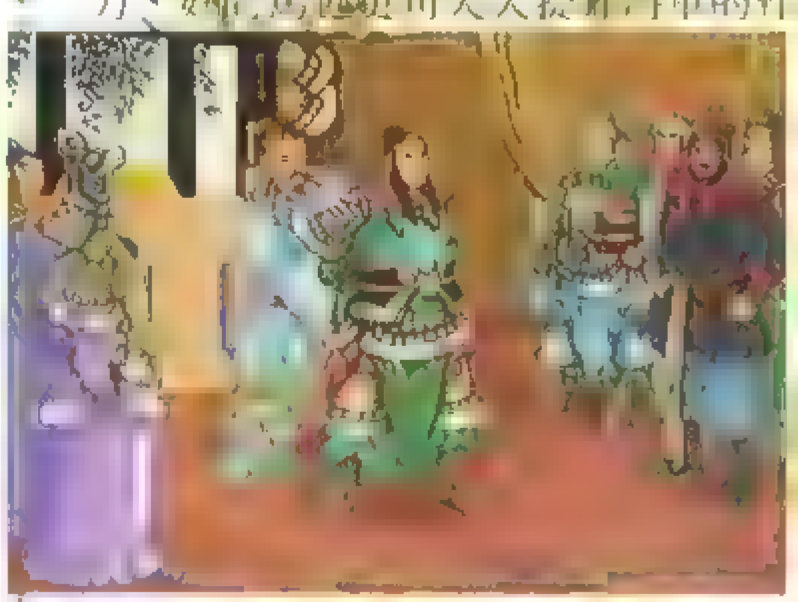
每完成一個關卡便可進入城鎮休息、放鬆一下，而每個城鎮的景致則別具特色

齊備的各式物品任您挑選



◀城鎮中的各式店鋪可讓玩家充份補給

在城鎮中有商店、藥店、馬店、武器店等，讓你能夠充分的補給，好在下關中有更好的表現。各個商店中的物品貨色都相當的齊全，隨著關卡的推演，所能購買的物品也就越多，例如馬店中有各種不同的馬匹，從最普通的青鬃馬、白龍馬、到日行千里的閃電駒、追風駒、抱月烏錐等，每種馬匹除了能增加移動力，好的馬匹更可大大提升將軍的作戰能力及防禦力，是將軍們在沙場上不可或缺的重要良伴。裝備店中販賣各式精良的攻擊武器和防禦配備，可增加不少攻擊力或防禦力。



商店中賣的則是一些難得一見的特殊物品，如援軍書、清心鏡、湧泉槍、驟雨棍等，可同時增加兩種不同的屬性，不過價值不菲呢！藥店中販賣療傷的藥品，如活血散、九陽膏等補充體力，九轉丹、碧靈丹等丹藥可補充謀略值，這些都相當值得你花大筆金錢購買以備不時之需。不過你的金錢有限，必須精打細算，選購對戰鬥最需要的物品。

[illegible]栩栩如生

遊戲是採640×480、256色高解析度、45度角的立體模式，畫面更細緻精美，不論是每個關卡前的劇情介紹，或是戰場的場景描繪，均成功地營造出遊戲該有的風格，大規模戰役的恢宏氣勢，小任務的明快緊湊，發揮的淋漓盡致，人物造型風格明快





▶你可清晰的看到每個人物穿戴不同的戰袍，手持各種不同的武器，升級時還會更換不同的造型，讓將軍各個看起來更加的雄壯威武，南宋的抗金英豪栩栩如生。想完成岳武穆未達成的心願嗎？讓我們直搗黃龍，將金兵殺個片甲不留吧！

TOKYO GAME SHOW' 98

東京電玩展98年秋季展特報

記者

為了採訪日本電玩展，筆者原本在半年前就已經準備妥當，沒想到臨時發生車禍，只好乖乖地躺在醫院。經過半年之後，這次筆者終於如願以償地到日本採訪這次的東京電玩秋季展，並為各位讀者報導這次展覽中的各種精彩內容，讓大家在家裡也能看到展覽的各項風貌。



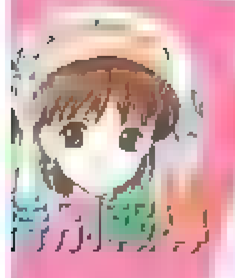
東京電玩展可說是日本遊戲界中的一大盛事，每次展覽時現場莫不是人山人海的，連筆者第一天去時午餐差點就沒有著落呢！這次秋季展的日期為10月9日至11日，其中專供廠商及記者參觀日為9日，而讓一般民眾參觀的日期則是10、11日兩天，時間則是早上10:00~17:00。展覽地點在日本千葉縣的海濱幕張附近的幕張，主辦單位則是日本遊戲眾廠商所成立的CESA（Computer Entertainment Software Association）協會。

這次除了一般製作遊戲的廠商之外，還有相關出版社及遊戲學校等也在會場中設立攤位，共有一百家以上的各類廠商參展。



會場主要可以分為三區，其中第一區是一些參展規模較大的廠商，如SEGA、SCE、SQUARE、KONAMI等；第二區則是一般遊戲廠商、相關出版業界及遊戲學校等；較特別的第三區是被規劃成商品販賣區及兒童區，主要是販售一些遊戲的週邊商品。值得一提的事，像國內一般展覽時如同市場般叫賣遊戲的亂象，或是一些不相干的商品販售，在本會場中可說是完全看不到，可見日本人是多麼注重展覽的水準，相當值得國內主辦單位及廠商參考。

該展覽對媒體記者的注重也是值得一提的事。為了便利媒體的採訪，會場中設有記者專用的記者休息室，有傳真機等各項辦公設備讓記者使用；另外每個登記的記者除了有一般的





導引手冊之外，還贈有一本住專門介紹展覽的GameWalkeru增刊號，可說是服務週到，這一點也是一般國內展覽所少見的

這次的展覽除了一般大眾所注意的軟體之外，硬體方面的成果也頗可觀：除了SEGA所推出的新世代主機DREAMCAST之外，掌上型遊樂器（PDA）也推出了不少新機種，像BANDAI的WonderSwan、SCE的PocketStation、SNK的NEOGEO POCKET等都來勢洶洶，預料將引燃另一股戰火。





由於參展廠商繁多，所以筆者無法一一介紹，僅將一些較具話題性或報導資料較充足的內容介紹如下：

BANPRESTO

較令人耳熟能詳的作品有『超級機器人大戰』系列等，這次在會場中也有不少新作推出：

PS スーパーヒーロー作戦



結合超人力霸王、宇宙刑事及機動戰士等系列角色的超級RPG即將登場！為了阻止計畫侵攻地球的極惡外星人集團，由玩家所扮演的主角（男或女）將會聯合地球上的英雄們，以共同對抗邪惡。其中『超級機器人大戰』系列中最受好評的戰鬥動畫系統，也將會在該遊戲上出現，而且動畫數量將是其好幾倍以上！

PS AZITO 2

記得筆者小時候常在紙上畫些秘密基地的構造圖，想像著自己便是擁有生殺大權的領導者，沒想到這個夢想竟然在『AZITO 2』實現了！玩家除了要積極建造秘密基地以壯大實力之外，各種改造人、戰鬥機或機器人等戰鬥兵器的開發研究也是相當重要的課題

PS スレイヤーズ わんだほ～

從小說改版的『秀逗魔導士』，不只是在漫畫及卡通方面大受歡迎，還搬上了PS上哦！專搶惡人財物的天才魔法師莉娜將在遊戲中大大活躍，而漫畫中一些熟悉的人物也將陸續上場

WIN 電影少女

相信有不少讀者都看過知名漫畫家桂正和的『電影少女』吧！現在『電影少女』將改編成戀愛養成遊戲，還是電腦的WIN 95/98版哦！以精心繪製的人物造型配上寫實的背景畫面，相信有不少桂正和迷都迫不及待地等它推出吧！

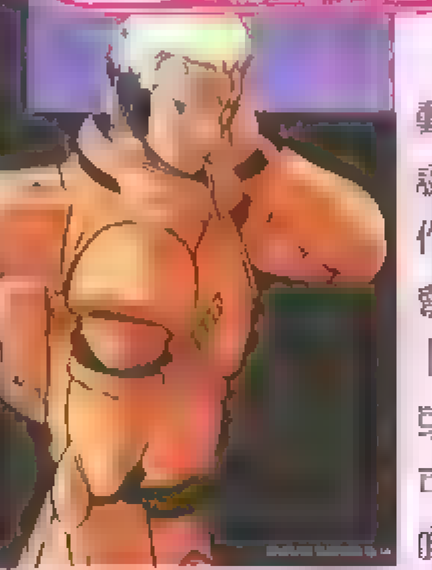


BANDAI

以『機動戰士』系列在業界頗受矚目的BANDAI，展出不少相當令人懷念的改編名作，如『機動戰士－逆襲のシャア』、『宇宙戰艦ヤマト』等；而『新世紀エヴァンゲリオン』則是新一代的大人氣名作，也將移植到N64上。



PS 機動戰士ガンダム 逆襲のシャア



為了慶祝機動戰士ガンダム誕生20周年的人作，阿姆羅及夏的壯烈對決，將會製作成3D動作遊戲並搬到PS上。忠於原著的表現、可一對一或與數個不同的敵人同時戰鬥、可分割成雙畫面同時表現對戰畫面等，都是本遊戲的賣點

PS 宇宙戰艦ヤマト(暫定)

令筆者十分懷念的卡通經典終於以戰略遊戲的身份搬上PS了！松本零士的獨特畫風再加上強大無比的宇宙戰艦大和號，真的是讓當時的卡通迷無法自拔　具有多種遊戲進行模式，也將原作中許多重大的事件一一重現。



PS 倫敦精靈探偵團

以十九世紀的倫敦為背景的RPG，感覺上就像『福爾摩斯偵探』小說中筆下的描述情景再度重現，但更增添了不少豔麗的色彩；遊戲還標榜著初學者也能輕易上手的遊戲系統，讓所有玩家都能沉浸在名偵探與怪人的鬥智中。

N64 新世紀エヴァンゲリオン N64版

紅遍半邊天的『新世紀福音戰士』將移植到N64上，標榜著『任務過關型動作遊戲』的遊戲類型，以3D模組配合卡通畫面的方式，將EVA與使徒激戰的過程忠實地呈現在玩家的眼前。



WonderSwan

這是BANDAI所推出的掌上型遊樂器，最小體積為74.3 X 121 X 17.5mm，重量大約只有110g；螢幕為8階調液晶顯示、CPU為16bit，可選擇使用一般的3號電池或專用的充電池，有七種顏色的外觀造型，預定售價為4800日幣



GUST

各位讀者有玩過或看過『藥師小魔女』(或稱鍊金術士瑪莉）這款遊戲吧！那便是GUST這家公司的傑作。現在該公司預定要秀推出兩款作品：

PS BOYS BE… 2nd Season

若你是常看漫畫的讀者，或許曾看過玉越博幸的作品吧！這款BOYS BE… 2nd Season的原作便這位漫畫大師。標榜著新感覺戀愛SLG，或許該遊戲真的可以帶來不一樣的新感覺吧！

PS エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～





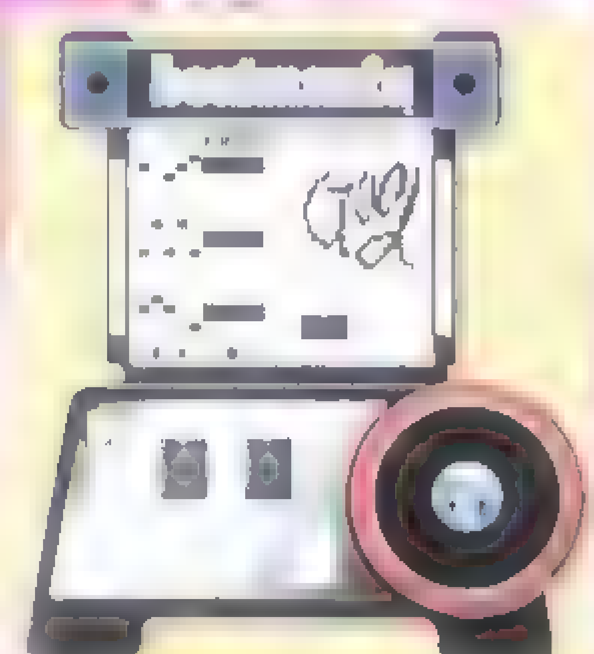
『藥師小魔女』的二代，主角則換成一位叫作エリー的少女，為了拯救因傳染病瀕臨死亡的好友，決定到王國首都的王立魔法學校學習，以學得可以救人的魔法。エリー的學校生涯將是本遊戲的重心，其中鍊金術中的調製藥劑及物品則是最引人注意的特色，可做成的物品多達200種以上，是前作的兩倍。

KONAMI

這是一家老字號的遊戲廠商，曾出版過不少名度頗高的遊戲，如『沙羅曼蛇』、『魂斗羅』、『純愛手札』等。原本國內大多習慣譯名為「柯拿米」，不過該公司最近來台與某些廠商簽約時，則稱為『科樂美』，或許大家得花一段時間適應吧！以下是該公司最近即將推出的強作．

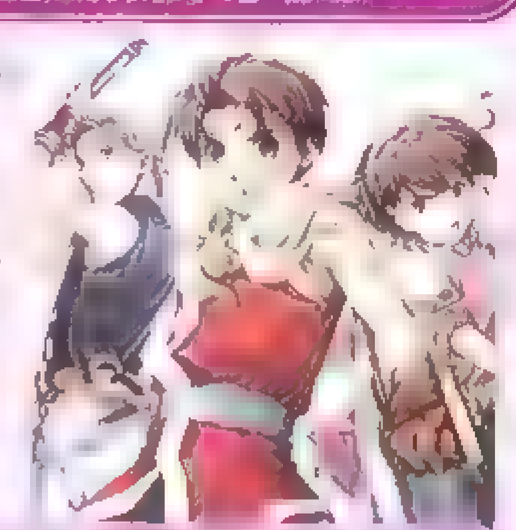


PS、PDA beatmania



不知各位是否看過遊樂場中往往有一堆青少年圍著一台機器？這個會播放狂熱的舞曲吸引眾人的，便是『熱舞DJ』。現在這款遊戲不僅也移植到PS上，還有專用的操控器哦！另外還有掌上型的機種，讓你隨時帶著現！

PS 幻想水滸傳 II



繼三年前的『幻想水滸傳』之後的續作，遊戲最大的特色便是擁有108個個性鮮明的人物，而只要配戴擁有神秘力量的紋章，人物便可以使用其中隱藏的力量。

PDA DUNGEON QUEST



一個相當特別的掌上型遊戲，由製作得像一面盾牌的外表來看，便可以瞭解它是一款RPG，而且還具有連線功能哦！該系列將會推出六章，而其中的第一章名稱則定為『ドレオンの冒險』。

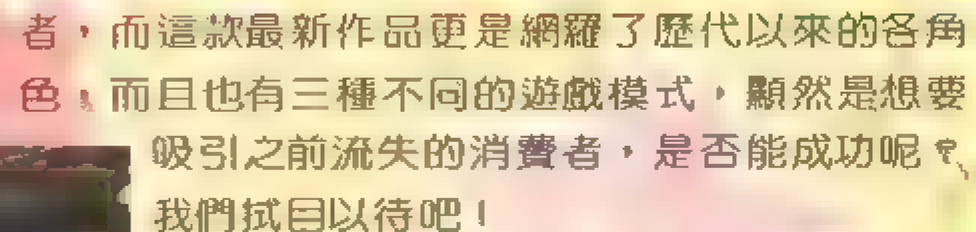
JAPAN FANTASY PROJECT

這是一家跨業界的合作公司，由博報堂、アミューズ及レッドカンパニー所共同組成，並請到業界泰斗廣井王子前來製作該組合的第一款遊戲～『火魅子傳～戀解～』，現場還有幾位頗火辣的模特兒在現場表演哦！

[illegible]

業界名製作人廣井王子的最新力作。主角九峪是一位高中三年級生，有天在古遺跡處發現了自古遺傳下來的天魔鏡，而來到了西元3世紀左右的九洲；為了返回現代，他必須設法擁立女王・火魅子來復興耶麻台國。該遊戲的特徵便是有相當多的女性角色，而且造型千奇百怪，真是令人驚嘆不已。





CAPCOM

以『快打旋風』系列歷久不衰的CAPCOM，安排了不





少『快打旋風』中的人物在會場中亮相，其中最引人注目的，當然還是電玩格鬥界的大姊大～春麗囉！只可惜筆者在現場時她正在台上解說，無法拍到近距離的獨照，真是引以為憾

PS STREET FIGHTER ZERO 3

大型電玩版的『快打旋風ZERO 3』終於移植到PS了！雖然新一代最熱門的格鬥遊戲是『格鬥天王』，但『快打旋風』系列還是有相當多的支持者，而這款最新作品更是網羅了歷代以來的各角色，而且也有三種不同的遊戲模式，顯然是想要吸引之前流失的消費者，是否能成功呢？我們拭目以待吧！

SS MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

當格鬥遊戲從大型電玩版移植至遊樂器版時，最令人擔心的，便是資料載入時間太長；而本款遊戲由於支援SS的4MB RAM擴充卡，所於載入時間要比一般遊樂器短上許多，相信會樂了不少擁有SS的玩家吧！



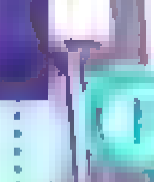
ENIX

以『勇者鬥惡龍』系列崛起的ENIX，雖然近年來聲勢已經被SQUARE的『太空戰士』系列所掩蓋，但還是有一些死忠的玩家仍期待著其新作的推出。這次會場中除了展出眾人期待已久的勇者鬥惡龍7之外，也展示了該公司與EIDOS合作改版的『古墓奇兵3』PS版，現場還有日本版的蘿拉哦！



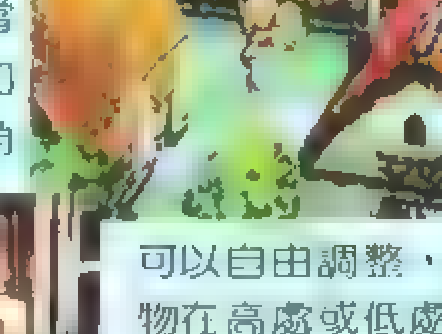
PS

橫越大陸的超豪華火車『ユーノアエクスプレス』上發生了殺人事件！被捲入這場風波的，還有八名正搭乘火車預定修學旅行的女高中生。這款遊戲是採用真人實景拍製的冒險遊戲，遊戲中的八名美女應該是最大的賣點之一。



PS Dragon Quest VII

RPG經典之一『勇者鬥惡龍7』終於亮相了！雖然資料還相當少，但目前已知的是該遊戲視角可以自由調整，而人物在高處或低處時視角也會有所變化哦！



PS TOMB RAIDER III

『古墓奇兵3』不只要是在WIN 95上活躍，還將在PS上出現哦！由於這款遊戲本刊之前已經詳細介紹過，所以在此就不再加以贅述了。



SEGA



遊戲業界的大哥大之一，不僅推出過無數的大型電玩，就連遊樂器中也佔有相當重要的地位。這次在會場中該公司展出了最新一代的遊樂器『Dreamcast』及許多搭配的遊戲新作，成為會展中最引人注目的焦點。

DREAMCAST

可說是會場中最具看頭的產品，高達128bit的CPU及POWER VR2圖形處理晶片，使得多邊形處理速度達到每秒三百萬個以上！另外作業系統採用Microsoft的WIN CE系統，因此將來可望其平台上的遊戲將可能會陸續移植到電腦上。定價29800日幣，預定在11月28日推出。

DC Virtua Fighter 3tb

紅極一時的『VR快打3』終於要移植到遊樂器上了！不僅如此，DC版還追加了各種模式，預計將會比大型電玩版有更高的可玩性。

DC [illegible]



音速小子系列的最新作品。身為SEGA產品的代言人之一（現在最熱門的三四郎），當然也會全力支持DC囉！該作品將會活用DC的強大功能，將複雜炫麗的3D圖形高速表現出來，其表現可說是DC的未來基準

DC SEGA RALLY 2

號稱完全移植大型電玩版（但體感座椅可沒辦法吧！），而且還具有連線功能，這意味著DC的連線功能往後也將會被廣泛應用在各個遊戲上。

DC [illegible]

這款是較早期時預定要在DC上的動作RPG，其細膩的圖形相信當時曾有不少玩家因此而極期待DC的推出，不過根據最新消息指出，這款遊戲可能得到明年4月後才會登場亮相了。

SYSCOM



為了替即將推出的『VIGILANTE 8』造勢，該公司在現場展出一輛跑車及一輛巴士，其外[illegible]戲中的造型經過相當的改裝，可讓參觀群眾上去搭乘體驗一下感覺。

PS VIGILANTE 8

這是一款武裝車輛大活躍的動作遊戲，玩家可以選擇十二種外觀、性能不一的車輛，在各種場景中執行各種破壞任務，還可以撿拾各種威力更強大的武器增加火力。遊戲也具有雙人模式，可以讓玩家們互相火拼或並肩作戰。



PS MOTO KIDS



在小小的鄉鎮中，竟然出現了各種樣式不一的摩托車，預備來場大飆車！遊戲中除了龐克族騎的哈雷重機車、賽車手騎的重型機車之外，竟然還有送麵的、歐巴桑、及腳踏車！千奇百怪的車型再加上可愛的人物造型，還蠻頗引人注目的。

KOEI

光看現場的兩個大龍頭，就令人眼睛為之一亮。提起光榮，可說是在國內相當知名的日本廠商之一，其『三國志』、『信長之野望』系列在國內都是極具名氣的遊戲。這次該公司在會場中也推出了數款作品：

WIN [illegible]

『信長之野望』系列的最新力作，其中的最大特色，便是軍隊的規模有三個階段變化的合戰系統

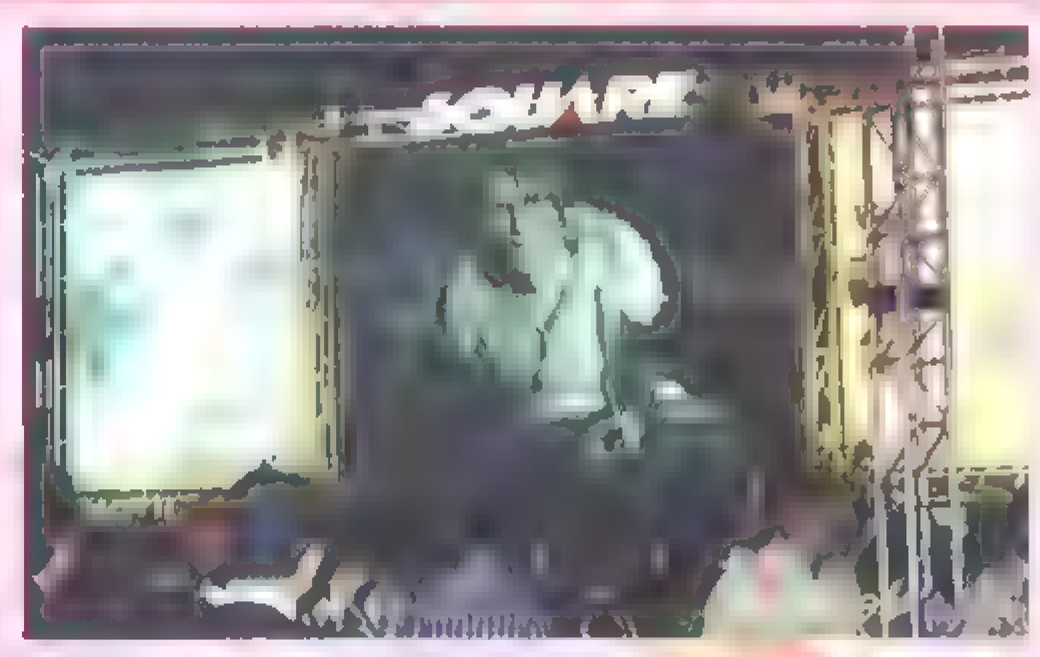
WIN [illegible] Internet

將『信長之野望』搬上INTERNET的網路版，玩家要面對的不再是一成不變的電腦敵手，而是爾虞我詐的人類。本刊在下一期將會有更詳盡的介紹。

PS 封神[illegible]

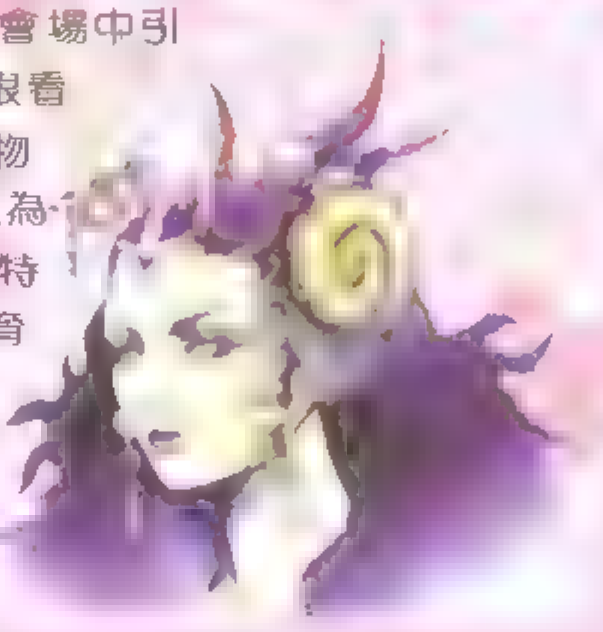
將古典名著『封神榜』改編成SRPG，玩家將扮演『太公望』(也就是姜子牙)，為了要對抗妖魔化身的妲己而糾集眾仙人的故事。

SQUARE



以出版『太空戰士』系列而躍居成遊戲界龍頭的SQUARE，在這次會場中展出了不少遊戲，像陸行鳥、賽飛洛等一些太空戰士中較受玩家青睞的人物，也紛紛成為主角，揚眉吐氣一番；不過該公司展覽中最引人注意的，還是正展示太空戰士8的電視牆，畫面真是有夠『將』的！

PS FINAL FANTASY VIII



『太空戰士8』是會場中引人注目的焦點之一，眼看電視牆上活生生的人物表情，乍看之下還以為是真人耶！遊戲中的特色之一，便是可以培育召喚獸，並取得各種特殊能力。遊戲在今年底將會上市，相當值得期待。

PS [illegible]



玩家將扮演可愛的陸行鳥，深入幽深的迷宮之中探險。遊戲中的角色全都是可愛的SD造型，連龍王巴哈姆特都變得好可愛哦！

PS [illegible]

以『太空戰士』系列內的角色為主的賽車遊戲，乍看之下倒頗像『瑪俐歐賽車』；可分割畫面是其特色之一

PS EHRGEIZ エアガイツ

賽飛洛從地獄回來了？由於在『太空戰士七』中扮演壞人的賽飛洛竟然還比眾主角要受歡迎，因此SQUARE乾脆讓賽飛洛在預定移植成PS版的エアガイツ中也軋上一角，並加上有劇情的冒險模式，讓這款格鬥遊戲更有可玩性





SNK



以『格鬥天王』、『武士魂』等各種格鬥遊戲聞名的SNK，除了在會場中展示人氣正旺的『格鬥天王98』NEO.GEO版之外，也展示了具有連線功能的NEOGEOPOCKET，以及支援該機型的『格鬥天王R-1』，可玩度也相當高哦！

NEOGEOPOCKET

SNK所推出的掌上型遊樂器，大小為122×74×26.5mm，重量約160g，外觀顏色則有八種可供選擇；除了使用16bit的CPU之外，還有月曆、世界時間、占星及鬧鐘等功能。該機種預定在10月28日推出，預定售價為7800日幣，同時推出的還有8款遊戲。



PS THE KING OF FIGHTERS '98

目前大型格鬥電玩中最熱門的新機種，除了收集歷代以來的38位角色之外，還隱藏了12名特殊的角色！偷偷地告訴各位，該遊戲也可以叫出最後魔王『オメガ・ルガール』，筆者還用他在現場擊退眾多前來挑戰的日本好手哦！雖然有點卑鄙的說…

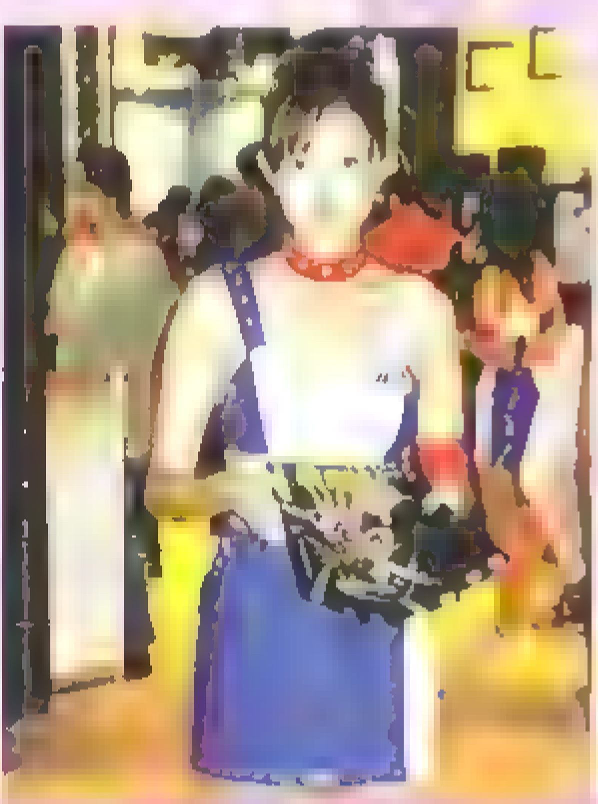
NGP THE KING OF FIGHTERS R-1



在會場上已經設定有連線功能，可以與其它玩家連線對戰。雖然人物變成Q版的SD造型，也只有灰階顯示，但遊戲性仍然不差，不僅該有的招式幾乎都有，連超必殺技也相當令人痛快哦！

UEP-SYSTEM

當筆者還一頭霧水的進入該公司的會場時，就被熱情的工作人員拉到現場試玩，只好背著沉重的包包下海一戰啦！不過遊戲倒還不錯的，尤其是拿著手槍及武士刀的西方牛仔，造型倒是頗令人印象深刻。



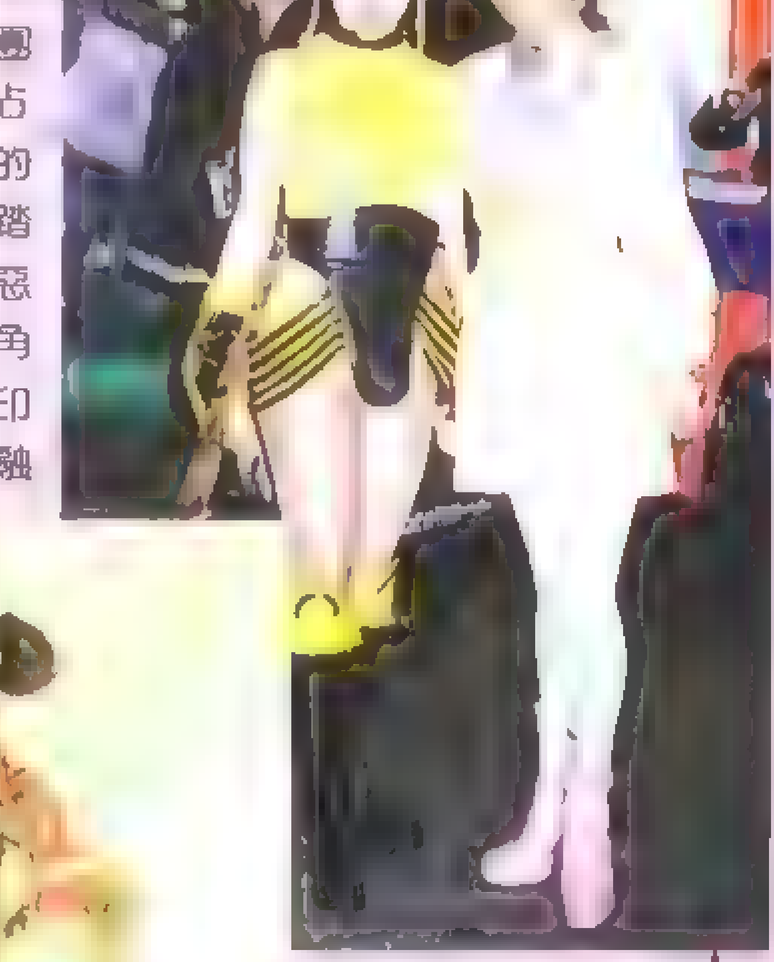
PS COOLBOARDERS 3



這是一款滑雪板競賽遊戲，有多種模式可以選擇，同時也支援震動搖桿；另外遊戲也可以分割畫面，讓兩人同時對戰。

PS RISING ZAN -THE SAMURAI GUNMAN

經過嚴格修練後回到故鄉的主角『斬』，發現家鄉已經被邪惡的虐殺武鬥團『邪火龍』所佔領；為了家鄉的和平，主角將踏上隻身對抗邪惡的旅程。除主角們的造型令人印象深刻之外，融合了科技及日本古裝的敵人頭目造型也相當特別。

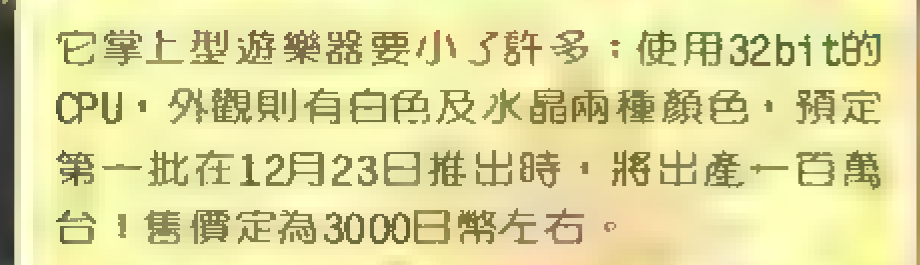


SCE

以PLAY STATION在遊樂器界中呼風喚雨的SCE，在會場中推出了掌上型的POXY STATION，並舉辦了規模相當大的造勢活動，吸引了來往人潮的目光，想要看個仔細的話，還得要排很長的隊哦！

PocketStation

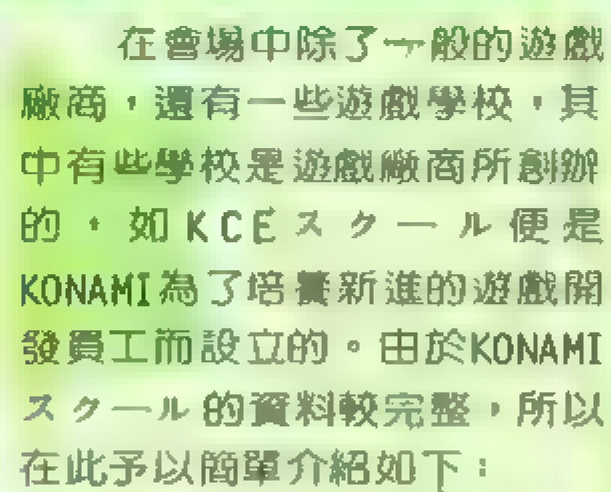
全名為PocketStation『SCPH-4000』，大小約64 X 42 X 13.5mm，重量只有30g，比起其它掌上型遊樂器要小了許多；使用32bit的CPU，外觀則有白色及水晶兩種顏色，預定第一批在12月23日推出時，將出產一百萬台！售價定為3000日幣左右。



雖然大部份的目光都集中在PocketStation上，不過這款遊戲也頗值得一看哦！外形像隻胡狼的主角，將會在十個國家以上的世界各地冒險，而場景的表現則是本遊戲的特點之一。



遊戲學校



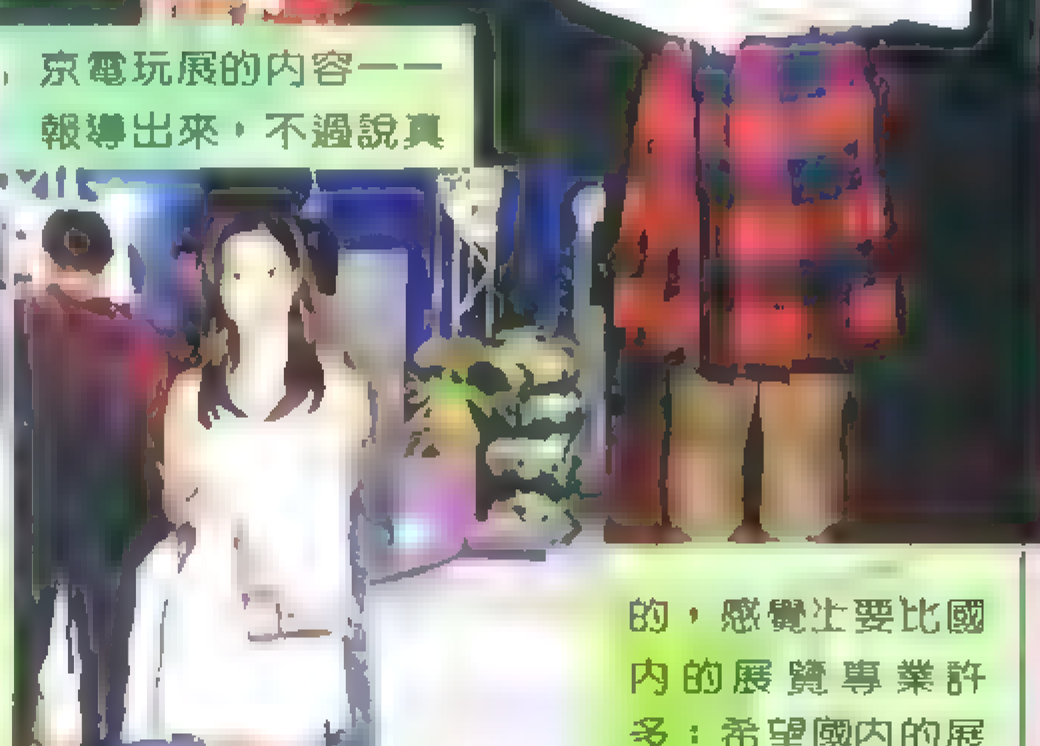
在會場中除了一般的遊戲廠商，還有一些遊戲學校，其中有些學校是遊戲廠商所創辦的，如KCEスクール便是KONAMI為了培養新進的遊戲開發員工而設立的。由於KONAMIスクール的資料較完整，所以在此予以簡單介紹如下：

KONAMIスクール的體系一共可分為三種，分別是預備校、本校及實踐校，每個學校的學習期間皆為一年：預備校主要是讓初學者有個基礎的培訓，本校則是讓已經有一定基礎的學員得以實習所學的知識，而實踐校則是將學員分配到實際開發的製作單位中參與製作，並在每個月舉行畢業考，如果通過的話，就可望成為KONAMI開發單位的新進員工。



聽過國內也曾有家遊戲廠商想要辦所遊戲學校，但不知為何不了了之。其實國內的遊戲市場也逐漸擴大，但由於大多數的遊戲開發者為土法煉鋼，因此水準一直比不上國外。如果有心要辦遊戲學校的話，其實只要參考日本的學習制度，再聘請一些國內甚至國外實際製作經驗豐富的開發者擔任講師的話，應該還是能夠大有可為的。

由於篇幅有限，因此無法將東京電玩展的內容一一報導出來，不過說真的，感覺上要比國內的展覽專業許多；希望國內的展覽主辦單位也能夠儘量效法國外的作法，這才是各位讀者之福。



南加州遊戲公司訪問之行

3 Activision下半年的六套強檔遊戲

特別報導

◆記者：莊振宇
Article and Interview:Allen Cheng-Yu Chuang
(webmaster@soft-world.com.cchuang@andrew.cmu.edu)
◆資料整理：莊瀚宇
Special Assistance:Ali Han-Yu Chuang
(hanyu@soft-world.com)

專訪Activision



Activision的大門口

這次筆者將前往位於LA北方的Santa Monica，也就是遊戲發行公司Activision的總部。當筆者去年訪問Activision時，他們原本的辦工室位在LA市中心；不過由於該處已經不夠容納Activision所有的員工，因此搬到了位在Santa Monica的新辦公室。

這一次代表Activision前來接待的，是公關部門的Caroline Poon。Caroline從小在美國長大，但是由於父母是臺灣人，因此還是能夠以國語溝通。筆者原本以為公關人員都是相當客氣的，但是不曉得因為Caroline跟筆者一樣都是中國人或怎麼著，當筆者Activision的時候，有一半時間都在與Caroline抬槓；反正只要筆者提出什麼意見或者是看法，她就一定要跟我唱反調，活像個小女孩一樣。不過自筆者訪問以來，在遊戲公司裡面與公關人員應酬一向是相當緊張，這次遇到了一個愛抬槓的公關人員，反而讓筆者感到相當輕鬆。


▲這次接待筆者一行的公關部人員Caroline Poon

這一次在Activision，Caroline介紹筆者與許多不同的遊戲製作人見面，而也代表著筆者將會看到許多套Activision即將推出的遊戲。這些遊戲的種類可說是五花八門，包括動作、策略、角色扮演、模擬等等應有盡有。在看過了這些遊戲後，筆者發現Activision下半年所將推出的遊戲都屬於相當強勢的遊戲。以下的文章中將會詳細地為各位玩家報導這些遊戲的內容。


▲Activision的辦公大樓外觀

另外在下一期時，筆者將會訪問位於南加州的一家遊戲公司，並且介紹該公司即將推出的六套遊戲，敬請玩家期待。

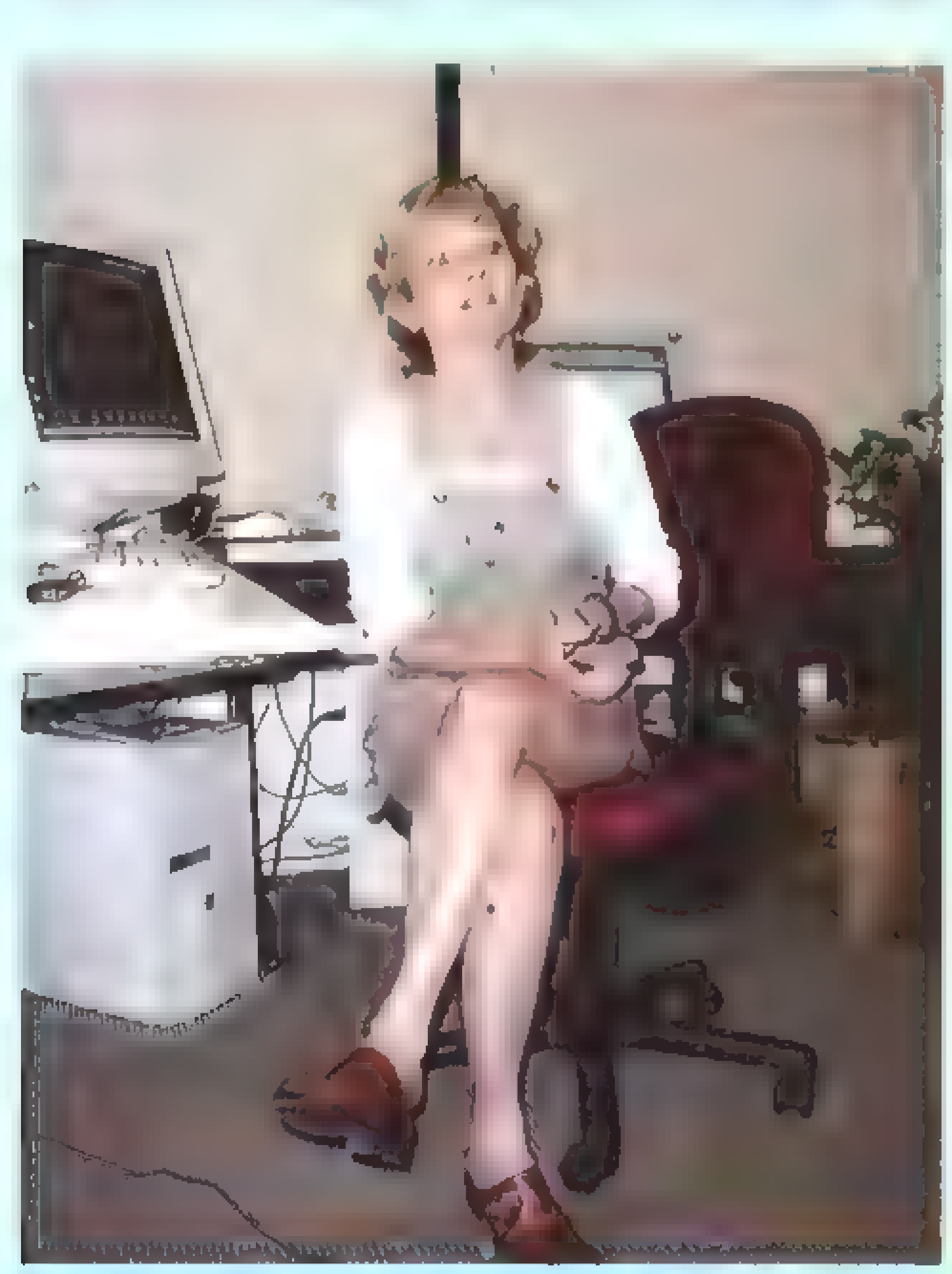
Special Thanks:Caroline Poon, Larry Galka, Marty Stratton, Johnathan Knight,Travor Snowden, Zack Norman (Put a rocket launcher on your car).Dave Georgeson, Cecelia Barajas, Chris Hewish, Matt Candler.Dave Stohl, Larry Galka, Marty Stratton, Steve Stringer,Sean Dunn, Allene Kim. (Really really in random order!)

文明之Call to Power



▲設計小組所繪製的文明海報

在遊戲界受歡迎的遊戲之中，由席德・梅爾(Sid Miere)所設計的文明(Civilization)系列可以說是最有名的一套遊戲，不過最近在美國有三家公司，卻因爲文明這個名字的使用權上產生爭執而鬧上法院。首先，席德原本所在的公司MicroProse表示他們擁有文明這個名字的所有權，Activision則是認爲他們得到了席德・梅爾的授權，因此可以使用這一個名字；最奇怪的是，一家專門生產紙上遊戲的公司也表示他們擁有文明的所有權，因爲他們在數十年前就曾推出過一套名爲〝文明〞的遊戲。



也因如此，在前些時候這場官司在遊戲界上造成了不小的風波。不過，這場爭執好不容易在前些日子解決了。三家公司採用庭外和解的方式，而Activision所得到的就是文明三代Call to Power的出版權，以及Call to Power資料片的設計出版權。

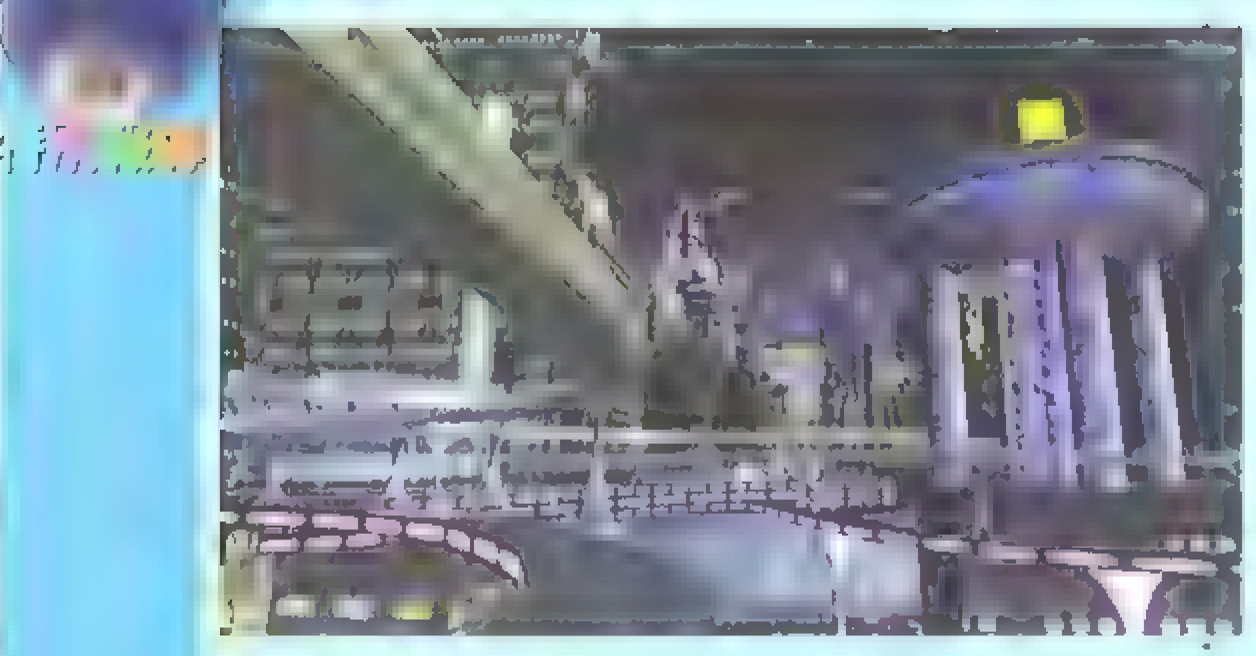
Call to Power並不是由席德・梅爾所設計的，因此喜歡文明的玩家，想必會因此而對本遊戲的印象大打折扣；筆者本來也認爲文明若不是由席德所設計，一定就不會好玩，但是當筆者前往Activision總部實地看到遊戲之後，完全改變了前述的觀點。

新一代的文明



遊戲的開場動畫交待了整個人類的文明演進過程，從遠古的石器時代到今天，一直到未來的高科技文明。搭配上動感的開場音樂，讓筆者可以體驗到數千年的歷史在眼前一一重現。開場動畫的主要目的，就是交代前兩代的遊戲故事，因爲三代的主要背景是公元2010年到3000年。

Call to Power比起前兩代的文明，無論在圖形或是內容上都有著相當的創新，尤其是內容方面，遊戲的設計小組更是以全新的角度來經營遊戲的玩法。如果要簡單扼要地形容文明三代

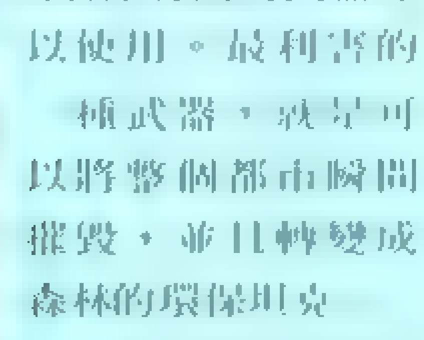


Call to Power比起前兩代有什麼不同的話，「更加現代化」可以說是最好的形容。

沒錯！更加現代化。在Call to Power之中，遊戲將是不再注重於人類以前的歷史。在這一代中，遊戲的時代設定爲從現在一直到一千年後的地球。就因爲時代背景設定在現代及未來，因此讓三代的遊戲內容擁有相當大的轉變。『玩家們都知道，現代的世界比起以前的世界在各方面都不一樣了。』Cecilla Barabaas－文明三代的監製表示：『例如現在的戰爭都是科技戰，不用再耗費一兵一卒。如果真正想要侵略其他國家，也大可不必採用軍事上的行動，商業上的經濟侵略是更有效的方式；說不定在未來的世界當中，某些企業也許會比政府有錢，因此政府就變成由企業管理。』

由企業掌控的世界

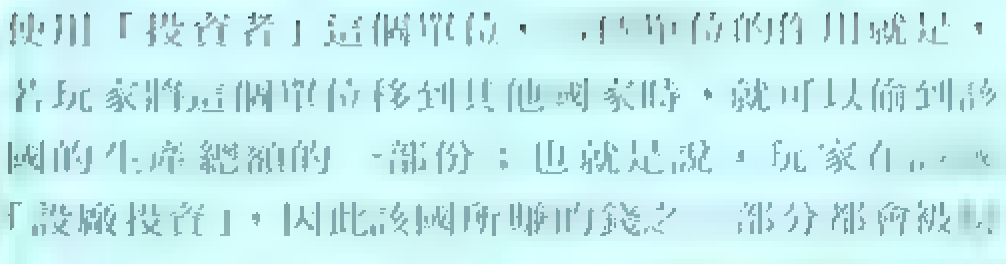
也因爲如此，玩家們將可以在文明Call to Power之中看到許多新的政府種類。玩家可以選擇「綠色恐怖」的政府型態。這種政府是由一群相當瘋狂的環保份子所成立的，他們對於保護地球的自然生態相當執著，可以爲了環保之名做出各種瘋狂的事來。選用這一種政府型態的玩家，將會有許多與環保有關的武器可



以使用。最利害的一種武器，就是可以將整個都市瞬間摧毀，並且轉變成森林的環保坦克。



企業型態的政府則是筆者的最愛。玩家若選用這種政府型態，就可以有許多與企業相關的單位可以使用。首先玩家可以



使用「投資者」這個單位，這個單位的作用就是，若玩家將這個單位移到其他國家時，就可以偷到該國的生產總額的一部份；也就是說，玩家在該國「設廠投資」，因此該國所賺的錢之一部分都會被玩家所瓜分。



企業的影響力，有時來說比起戰爭要厲害多了！Cecilla解釋：『麥當勞在全世界造成的影響就是一例，讓世界大部分的人都西洋化了。當然，像MTV或是所有的唱片公司，都向全世界宣傳美國有多好。』因此企業型態的政府雖然在軍事方面並不是很強，但是經濟影響的力量卻是不容忽視的。

當然，只要是企業就少不了律師的存在。『我們當初因爲「文明」這個名字的使用權而與其它公司大打官司時，就領教了律師厲害的地方。』Cecilla笑道：『因此律師這個單位是企業型態政府最厲害的單位。』如果玩家們認爲鄰國的錢賺得太快，或者是科技進步得太快，就可以派出律師，隨便找個理由去告他們，讓法院凍結他們的財產，這樣一來該國就會因爲資金周轉不靈，導致在其它方面也會產生問題。

在文明Call to Power遊戲中，將會有許多具爭議性的內容。』Cecilla表示：『在遊戲中，玩家將可以使用許多奴隸，而這些奴隸將會對經濟成長有著很大的幫助。雖然說使用奴隸是相當不人道的事，但是不可否認的，在美國開國之初，奴隸確實對美國的成長有著很大的幫助；但是由於人們一直都在進步，因此到後來奴隸就漸漸消失了。在遊戲中，是否要使用奴隸，就完全看玩家的決定。』

武力之外的另類侵略

在文明Call to Power中，軍事的攻擊再也不是遊戲的唯一的攻擊方法；玩家在遊戲中將會有許多五花八門的下流步數，可以用來干擾敵國的正常運作。舉例來說，玩家可以使用某種新科技，運用衛星發出一種催眠電波，對於敵國人民進行潛意識的廣告，讓他們在無意識之中瘋狂購買玩家所生產的產品。這樣一來，敵國的經濟就會嚴重地受到影響。

當然，宗教入侵也是一種相當有用的攻擊方式。玩家可以派出幾個「神棍」單位到敵國去進行

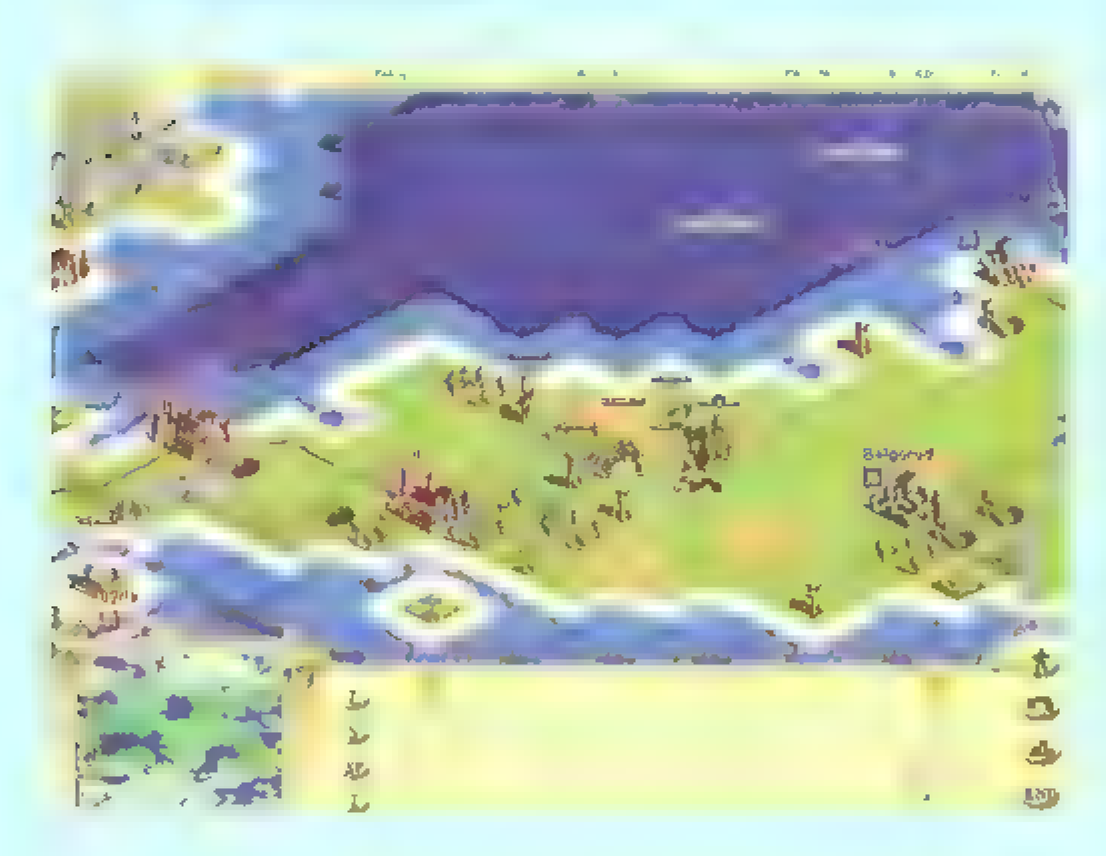


傳教的工作，很快地敵國的人民都會對他們唯命是從，大量地將金錢送到玩家的口袋中。而玩家還可以用[illegible]些人民進行造反的活動[illegible]陷入混亂的窘境。但是[illegible]人民[illegible]

更注重策略的內容

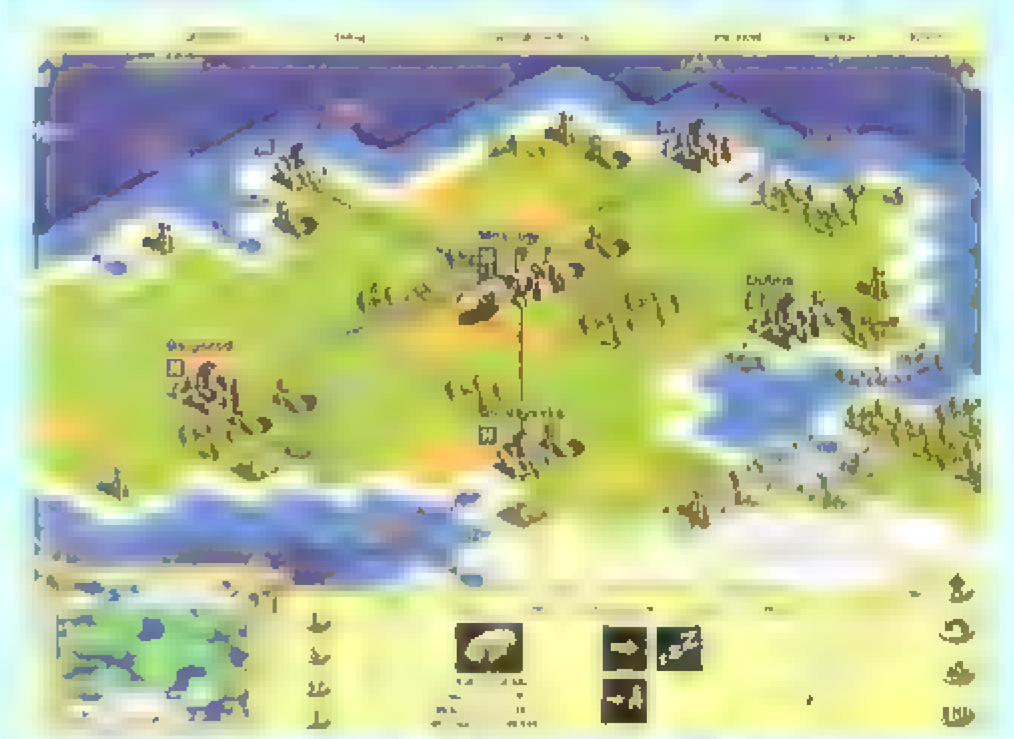
『文明好玩的地方，就是在遊戲有許多種策略。』Cecilla解釋：『我很喜歡玩像動[illegible]，或者是StarCraft這類的遊戲，但是比起文明來說，那些遊戲可以說是沒有什麼策略性內容可言；在文明Call to Power之中，玩家在進行遊戲時，需要思考的策略就很多了。因此當玩家在玩Call to Power時，遊戲中每個小方面都是決勝的因素，每一步的經營都要小心才可以。』

在文明Call to Power中，遊戲鼓勵各種不同的玩法。玩家可以採取軍事上的方式發動戰爭，將所有鄰國都打敗，並且統治全世界；或者以和平的方式，進行科技上的研究，並且最後與外星生物取得[illegible]論如何，這兩種情況中的任何一種都可以算是將遊戲完成。因此，玩家並不一定要使用武力才能夠完成這套遊戲



在文明Call to Power中，玩家仍然可以像以往一樣，自由地為新建造的城市命名；也就是說，如果玩家使用中文Windows 9x進行遊戲的話，也可以使用中文來取城市的名字！在Call to Power中有著大量的參考資料，例如一個文明的歷史、一個政府的特點、或是在科技方面的科技樹等等，都有詳細的記載；在這些資料之中，筆者最喜歡的就是科技樹的功能了。在文明Call to Power中，玩家們可以如同像以往一樣研究科技，但是在夠研究某些科技之前，必須要研究一些基本的科技。科技樹這一項功能可以告訴玩家所有科技的關係，讓玩家能夠朝著正確的方向研究。

更精緻的圖形設計

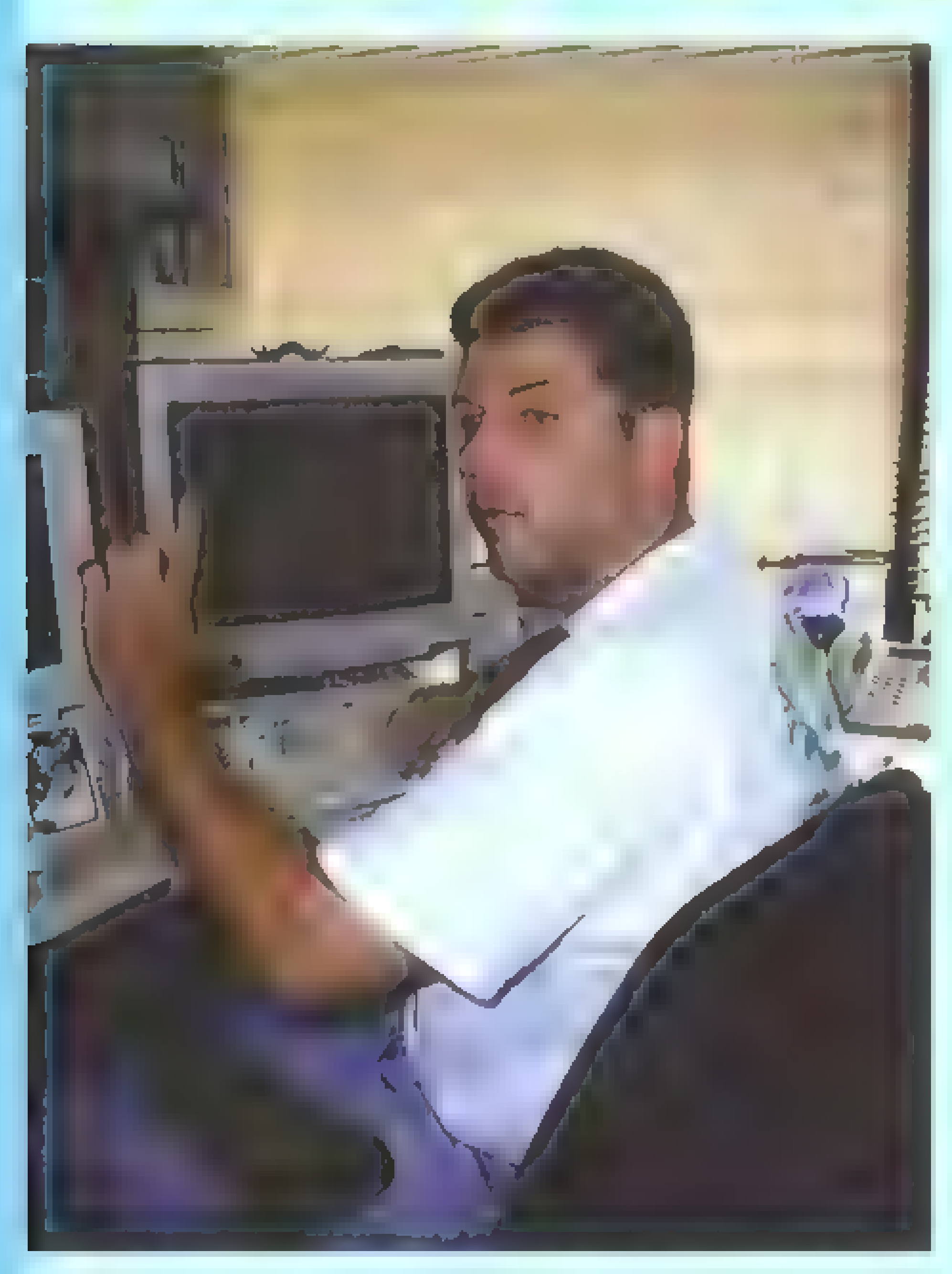


在遊戲畫面的製作方面，對於Call to Power的設計小組來說可以算是一種挑戰。『以往的文明系列在畫面上的圖形設計都相當乾淨。』Cecilla表示：『這是文明系列的一個特色，因此我們在這方面想要保持原來的風格；但是讓圖形看起來更好也是我們的目標，因此要增強圖形又要保持風格，對我們來說是一種挑戰。』

Call to Power的設計小組使用3D技術進行人物及單位的圖形繪製，遊戲本身的地形則如以往一樣使用2D的格子，但是由於其它的圖形都是3D繪成的，因此當玩家下達指令時，將可以看到單位進行動作的動畫；玩家若使用不同的政府型態，己方的單位無論是在設計上或者是風格上都相當迥異。總結一句，Call to Power在遊戲的內容上不但超越了前兩代的設計，圖形的表現上也有過之而無不及。

文明Call to Power雖然不是由席德．梅爾所設計，但是遊戲的內容絕不會讓喜愛文明系列的玩家失望。Activision的公關人員預計本遊戲將會於今年年底推出，敬請玩家們期待。

Heretic II

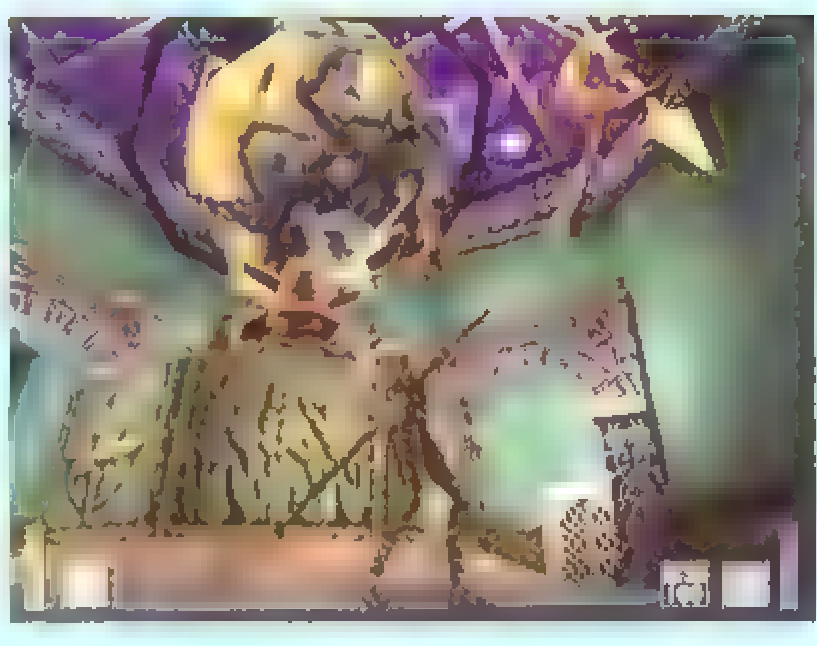


▲Steve Stringer，Heretic II的監製

相信有不少人都喜歡玩Quake這套遊戲，尤其是筆者最近拿到了一部電腦使用的投影器，並且裝上了速度高達了7.1M bit的高速ADSL線路，因此整天都在玩CTF多人對戰的遊戲。Quake所使用的3D引擎相當強大，只用來設計動作射擊遊戲未免有一點浪費；因此專門設計以中古世紀為背景遊戲的Raven Software取得了Quake引擎，並且設計這套名為Heretic II的遊戲。

另一段旅程

玩過Heretic一代的人或許會知道，遊戲的主角是Corvus。在二代開始時，Corvus回到了居住的村莊中，在經過漫長的旅程之後，回到家園中看到的並不是家人歡迎的景象，而是許多的僵屍正在互相殘殺，遍地屍塊的景象。原來在Couvus離開的時候，一種可怕的病毒在村莊中散播開來，只要感染上這種病毒的人，就會變得行屍走肉，並且要隨時食用活人的肉才能夠存活。於是，帶著一身的法術及武器，Corvus開始踏上了另一段旅程，企圖尋找能夠解開病毒的解藥或法術



[illegible]

玩過Hexan、Heretic甚至是Shadowcaster的玩家或許不曉得，Raven Software本身並不進行遊戲引擎的設計，他們大多以別人的引擎並設計新的遊戲。Raven Software的遊戲設計師在關卡設計方面都相當有經驗，因此他們所設計出來的遊戲在畫面、遊戲內容及圖形上，通常都會比原本設計引擎的公司要設計得好。Heretic II就是這樣的一套遊戲，雖然它所使用的是Quake的引擎，但是筆者認為，Heretic II可以說是將Quake引擎的能力發揮到了極點

Heretic II是一套動作冒險遊戲，玩家所操作的就是主角Corvus。遊戲的控制基本上與Quake相當類似，在視角上也是一模一樣，但是遊戲的玩法



卻不像是Quake那樣只是單純的打打殺殺而已；整個HereticII有一個故事穿插進來，因此在遊戲中，玩家將會遇到許多的謎題，也會遇到許多人物。遊戲中不但有相當多的動作成份，也有很重的冒險成份，這就是為什麼HereticII可以算是使用Quake引擎所設計的眾多遊戲之中最好的一個。

[illegible]

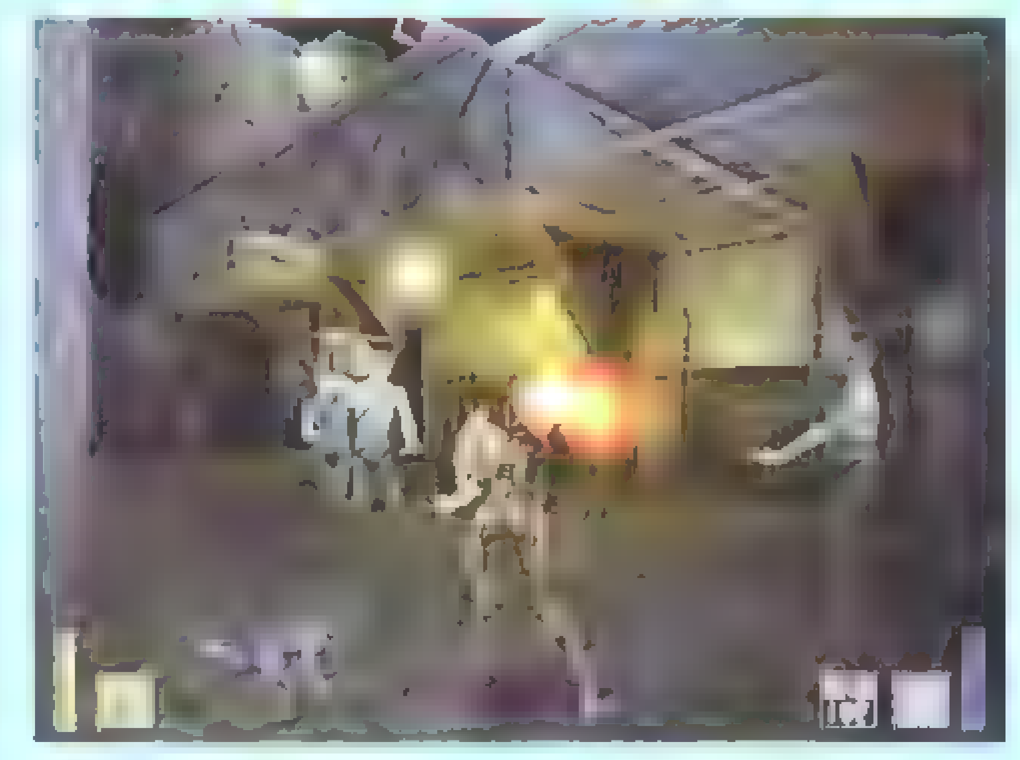
遊戲的圖形相當豐富，Raven Software的美工在背景的設計上下了相當的功夫。『在HereticII中，我們設計了許多不同景色的關卡』HereticII駐Activision的製作人Steve Stringer表示：『在遊戲中，玩家可以看到中古時代的村莊、地下城、冰原及洞穴等等的關卡。在這一些關卡中，遊戲美工使用大量的高解像度材質來進行關卡的構成，因此在圖形方面看起來會比其它的3D遊戲要好。』



HereticII的3D光影效果是更令筆者吃驚的一個部份。當然，玩家要擁有3D加速卡才能夠看到這些效果，不過現在3D加速卡已經算是基本配備了，因此相信大部份的玩家都能夠看到遊戲的光影效果。在遊戲中，主角的主要攻擊方式都是魔法，因此遊戲美工在設計魔法的動作環節時特別細心，所有魔法在使用時都會產生五顏六色的光影，並投射在背景的牆上及人物的身上。動感的光影效果充份表現出了魔法強大的破壞力，在搭配上立體音響的音效，更能使玩家擁有更真實的感受。

[illegible]

遊戲中的魔法種類相當繁多，基本的攻擊法術可以讓主角打倒一些小敵人，例如，主角一開始就會使用魔法球，可以將敵人的身體炸開。基本的法術還包括魔法手，可以讓主角在砍人時有如切豆腐一樣地輕鬆；背後弓箭可以在箭所射到之處開始打擊，適合一次攻擊大量的敵人。當然，遊戲中也有許多其它種類的魔法，例如當主角遭到許多敵人團團圍住的時候，就可以使用大旋風，擊退身旁所有的敵人。隱身、恢復生命及其它功能的魔法，玩家

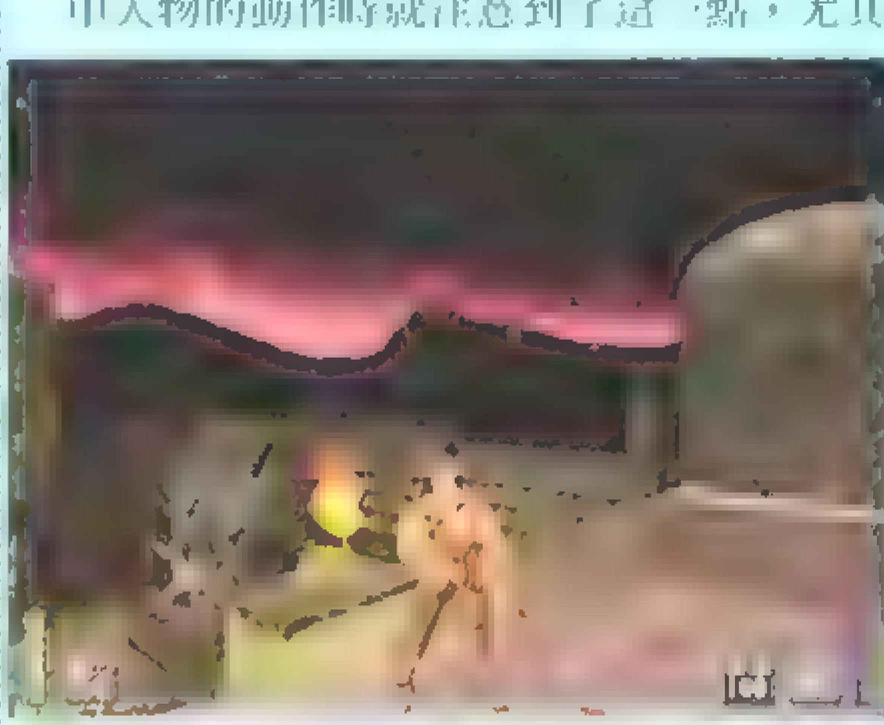


都可以在遊戲中一一學到。

更靈活的人物動作

相信玩過Quake的玩家們，都對於遊戲中人物移動的方式都有少許的意見吧！Quake最大的缺點，就是遊戲中的人物在移動時都呈現出相當死板的動作，讓遊戲的真實度大大減低。不過Quake是一個步調很快的遊戲，因此人物的動作不自然還沒有什麼關係；但是HereticII的進行步調相當緩慢，因此在人物的動態方面，顯得相當重要，對於這一點，Raven Software特別對Quake引擎的程式碼進行了相當的修正。

由於Quake本身是一個動作遊戲，因此引擎在處理人物的動作方面，為了要讓遊戲的速度能夠盡可能地快而改用一種較簡單的方式來處理所有的動態。」Steve Stringer解釋：『因此我們在設計HereticII時，就決定要改變這個缺點。新增強的人物動態處理系統使用的是骨骼式的處理方法，也就是說，所有人物在設計時，美工人員都會先架構出人物的骨骼，並且設定所有的關節點；這樣一來，遊戲的人物在關卡裡面時看起來動作都會變得相當真實。』筆者看到遊戲中人物的動作時就注意到了這一點，尤其是主角的動作，更是相當生動。



跳躍、翻跟斗、後滾翻、爬躺、俯伏前進，這些都是主角在HereticⅡ中可以做的動作。HereticⅡ在動作成份方面，可以說是介於古墓奇兵（Tomb Raider）以及Quake之間。當然，在HereticⅡ裡，玩家將不會遇到像古墓奇兵裡面那樣，要using [illegible]式的跳躍才能夠過關；玩家可以慢慢地走過每一個關卡，但如果玩家自認為是動作[illegible]，將可以在遊戲中找到許多的捷徑。



HereticⅡ一個最大的優點，就是遊戲的視角都是固定在主角的背後，[illegible]。Steve Stringer表示：「玩家[illegible]問，這為什麼會是優點呢？不知道玩家們[illegible]玩古墓奇兵時，遇到過下面的情形：當玩家在與許多敵人作戰的時候，電腦程式突然[illegible]要讓玩家看一些有趣的東西，於是改變視角；這樣一來，玩家就看不到主角及敵人了，當畫面切回來時，主角已經死翹翹了！」在HereticⅡ中永遠固定的視角，可以讓玩家們不會在進行戰鬥或是其它重要的事件時，受到不必要的干擾。

[illegible]

喜愛暴力的玩家有福了！HereticⅡ這套遊戲能夠帶給玩家們砍人的快感。在遊戲中，當玩家砍到敵人的時候，敵人都會被砍得亂七八糟、血濺五步；尤其是砍到怪物時所發出的音效，更能夠帶給崇尚暴力的玩家許多的快感。當然，如果玩家相當不喜歡暴力，或是討厭血肉模糊的畫面，遊戲中也有提供可以將暴力畫面關掉的選項。

許多美國以外的國家對於電腦遊戲的尺度都相當緊。Steve Stringer表示：「本遊戲的暴力程度，雖然在美國國內不算什麼，但是在許多國家都是禁止的。因此在美國國內的版本裡面，我們提供可以將暴力關掉的功能；但是在許多擁有嚴格尺度的國家，我們就會[illegible]關起來[illegible]暴力選項的版本。據Activision公關人員表示，由於[illegible]，[illegible]們會在[illegible]地區推出完整的版本。



據Activision表示，HereticⅡ是他們今年最好的一套主打遊戲，相信在推出之後可以在市場上面造成一定的轟動。在看過Steve Stringer展示的版本之後，筆者認為這套遊戲將會大受歡迎。雖然是動作冒險遊戲，但是裡面的英文對話都很簡單，而且都有字幕搭配，因此是一套不用中文化也可以適合臺灣玩家進行的遊戲。Raven Software的這一套HereticⅡ結合了動作及冒險遊戲的精華，無論是較偏愛動作、或者是冒險遊戲的玩家，這套遊戲相信都相當適合。

本遊戲可以只使用軟體進行，也可以與任何與Direct 3D相容的3D加速卡相容。當然，如果玩家擁有與Open GL相容的加速卡，或者是3Dfx系列，將可以得到最好的效果。據稱遊戲的正式版將可能會支援3D音效卡，不過目前還不確定。本遊戲將會於今年年底推出，試玩版已經推出，玩家們可以親自試試。



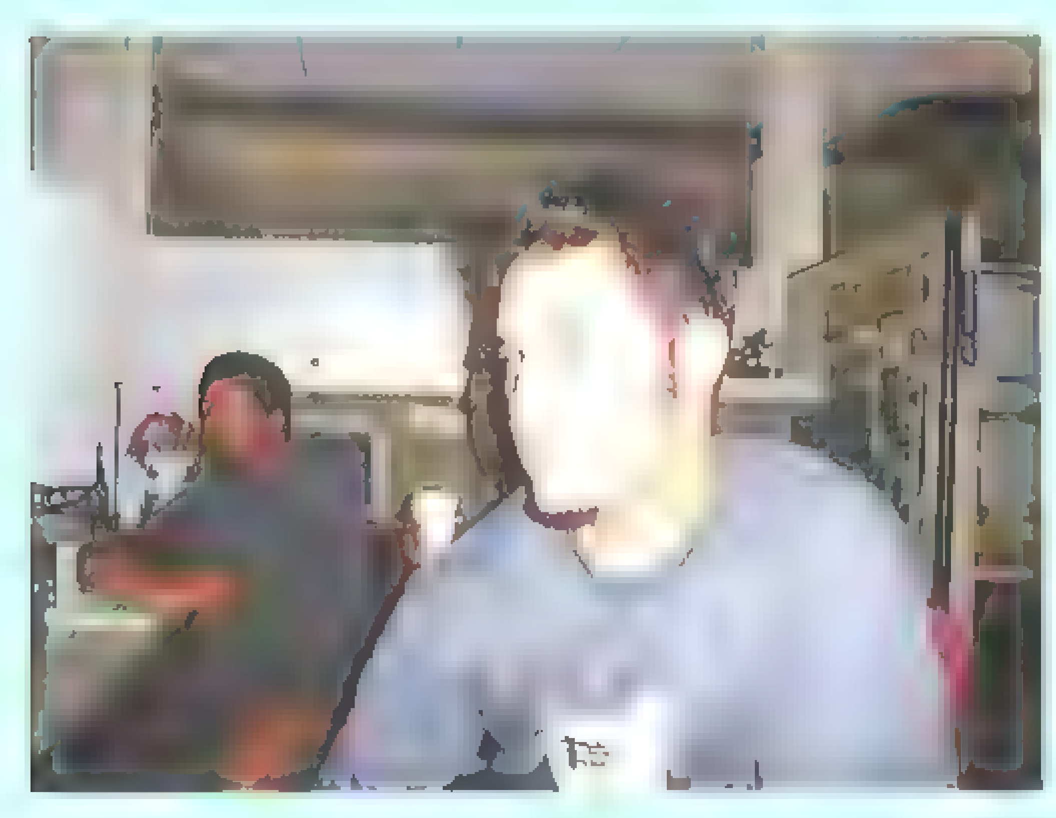
Interstate 82



▲設計Interstate 82的人竟然是喜歡收集車子的人。82的製作人Zack Normon就相當喜歡[illegible]，他每天都開這一部寶貝上班。

Activision在前不久推出的Interstate 76，在[illegible]是一個車手，開著一部70年代的跑車，並且裝有各種不同的武器。

[illegible]的Interstate 76之後給予我們的意見所設計出來的。」Interstate 82遊戲製作人Zack Normon表示：「基本上，玩家對於我們設計的Interstate 76相當滿意；不過許多玩家都要求擁有更加複雜的關卡、更加細緻的環境，以及更多的武器。因此在Interstate 82裡面，我們回應了玩家們的要求，將這些細節及特點全部加到遊戲裡面。



▲Zack Normon，Interstate 82的製作人。

更強大的ICM系統

Interstate 82的3D引擎雖然不是全新的，但是加入了許多更新的程式碼。」遊戲製作人解釋：「比較特別的，就是新的程式碼中加入了ICM系統，可以讓遊戲的3D引擎顯示出更加複雜的3D物件。」在以往Interstate 76中，由於遊戲的背景大部份都在公路上面，因此遊戲的3D引擎只需顯示出結構相當簡單的地形；為了要讓美工人員及關卡設計師能夠創造更加複雜的關卡，遊戲的程式設計師[illegible]的引擎之中。

[illegible]，我們在Interstate 82中加入了許多新的關卡。」確實，在Interstate 82之中，玩家不再只是在公路上面行駛而已，設計小組特別展示[illegible]市中的關卡給筆者看，為[illegible]就是要展現新的ICM系統的力量。



[illegible]玩家可以進入拉斯維加斯（Las Vegas）市中心，進行各種破壞。據Interstate 82的設計小組表示，在設計這個關卡之前，他們特別前往拉斯維加斯考察地形（不是趁機去玩吧？搞不好他們後來還決定要設計一個夏威夷的關卡呢！），因此在遊戲中，所有建築物的位置都相當正確。筆者剛好因訪問Westwood Studios的關係去了幾次拉斯維加斯，[illegible]相當熟悉。Interstate 82的拉斯維加斯關卡[illegible]設計得相當精細。

[illegible]強大的地方，就在於城市裡面的建築不只是一個大方塊而已，玩家還可以進入建築

之中對戰。據遊戲製作人表示，在城市的關卡之中，玩家將可以有機會開車進入許多建築之中；這可是在日常生活中玩家沒有辦法做的，只有在電影上面才看得到。在設計小組的展示之中，筆者看到了車子開進立體停車場及賭場等等的建築各意破壞，相當地有趣。

當然，除了城市之外，Interstate 82也有許多其它不同的環境。由於遊戲目前還在Alpha階段，因此到底遊戲中有什麼樣的關卡，目前還沒有決定；不過筆者在Activision時還看到了一個礦坑中的關卡，玩家可以在廢棄的坑道裡面進行高速的追逐戰，而礦坑裡面有許多地方都有很大的坑洞，因此在這裡飆車時還得要小心不要掉到洞裡面才行。



雖然筆者目前還不知道Interstate 82裡面會有那些關卡，但是在看過了LCM系統的威力之後，相信由設計小組所創造出來的關卡應該會相當不錯。

除車拼之外的另類戰鬥

『在Interstate 82裡面，玩家終於有機會可以離開車子，控制主角的行動。』遊戲製作人表示：『能夠離開車子的特點，意味著我們能夠在遊戲中加入更多的功能。首先，當玩家的車子快要報銷的時候，玩家便可以棄車逃出



來；在關卡進行當中，如果玩家遇到了另一臺更好的車子，也可以換車來開。在Interstate 82之中，玩家不但可以駕駛跑車，也將會有機會駕駛各種不同的東西，例如壓路機、怪手、高爾夫球車、卡車…等等。

能夠離開車子的功能，在Interstate 82的多人連線遊戲模式中，將會造成更大的影響。在Interstate 76之中多人連線時，玩家只要將敵人車子炸掉就等於贏了；但是在Interstate 82之中，除非玩家將敵人的駕駛員殺死，否則就算炸了車子也不能夠算贏。在Activision的實際展示之中，只要敵人因車子著火而被迫離開車子，我們就可以發射武器將他炸爛，或者是衝過去把他撞死；但是在遊戲中隨時都會有空著的車子出現，如果敵人找到了一臺新的車子，那就前功盡棄了。

另外在城市關卡這種地方，有些地點必須要下車才能夠進入。因此當敵人下車時，他們可以躲到那些地方，這時玩家也可以下車追他。當雙方都在車外的時候，遊戲就變成槍戰了。總而言之，Interstate 82一共有兩種遊戲模式，第一種是在車上的鬥車模式，第二種就是車手之間的槍戰。遊戲的內容比起Interstate 76又更加有趣。

更多樣化的武器種類



在遊戲中玩家將會擁有更多的武器可以使用。據製作人表示，在Interstate 82裡面，玩家可以在車上裝配的武器選擇，比起Interstate 76來說多了兩倍以上。從小型機關槍到連射的火箭發射器，每種不同的武器在遊戲中都有著相當華麗的發射效果。在展示的時候，Interstate 82的設計人員裝配了三種不同的火箭，當他們同時發射的時候，就好像在放煙火一樣。在Interstate 82裡面，玩家將會擁有更強大的火力，因此玩起來將會比起Interstate 76更加刺激。

玩家們應該有看過007系列的電影吧！主角詹姆士龐德在每部電影裡面總是有部配有許多武器的車子。據遊戲製作人表示，除了武器之外，在Interstate 82的車上也可以裝有許多機關，例如玩家可以放出油，讓後面的敵人滑出車道，或是可以撒出許多釘子，讓經過的車子爆胎。許多玩家都希望能夠駕駛007那些擁有許多機關的車子，Interstate 82就給予玩家那種機會。

『在Interstate 82之中，火藥並不是唯一可以使用的武器。』遊戲製作人表示：『許多在環境之中物品都可以拿來當作武器。舉例來說，在遊戲中的廢車場裡可以看到大型的電磁鐵，玩家只要等到車子經過時將電磁鐵打開，那部車就會被吸起來；這時再把電磁鐵關起來，車子就會摔爛，搞不好連裡面的車手也會死翹翹也不一定。』

進化的光影效果

其它遊戲中3D引擎改進的地方包括新的光影效果。在Interstate 82裡面，設計小組加入了全新的動態光影程式碼。『為了要讓遊戲中的武器看起來更有威力，我們利用光影效果來表現出武器的強度。』遊戲製作人說道：『除了光影效果之外，我們也加入了新的煙幕系統，讓玩家可以看到炸掉的車子燃燒時的效果。』

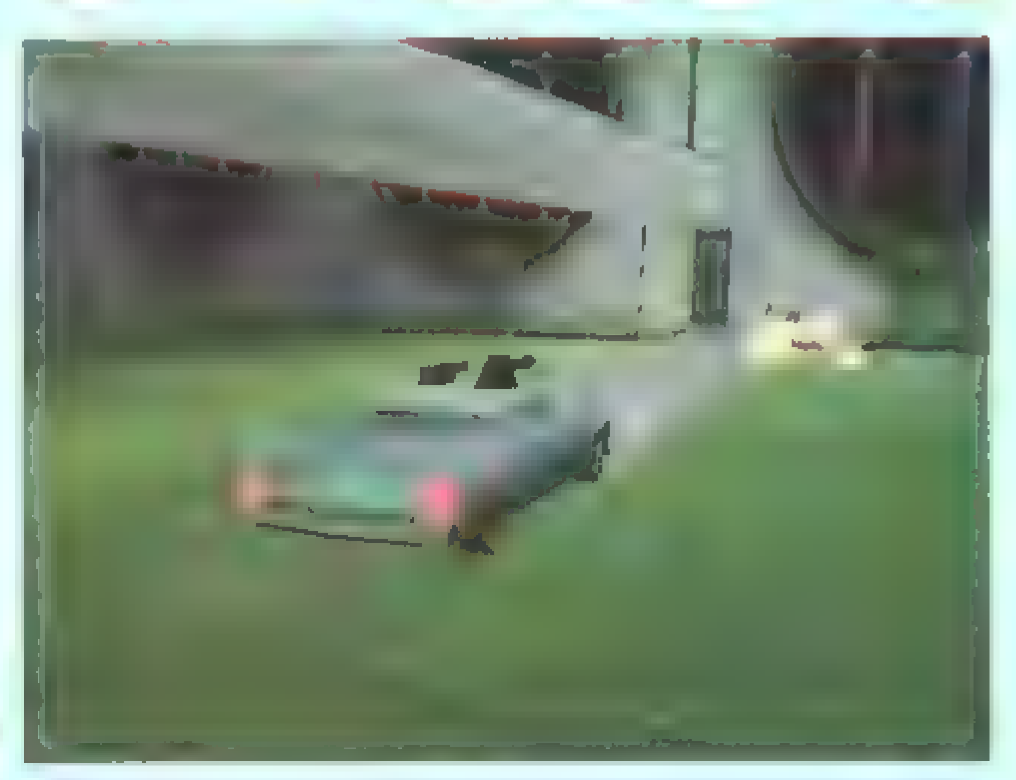
在Interstate 82中，玩家可以將車子開到水中，因此新增強的3D引擎也擁有能夠處理水波的效果。在E3的展示中，水紋的效果看起來相當逼真。當玩家衝入水中時，也可以看到水濺起來的效果；在普通的地面上行走的時候，當玩家轉彎時，在地面上也都會留下輪胎的痕跡。據製作人表示，遊戲的引擎可以記錄大量的輪胎痕跡，因此當玩家等一下再回到同一地點時，那一些痕跡仍然會留在那邊。





記得在玩Interstate 76的時候，無論玩家如何轉動，車子都不會翻嗎？由於Interstate 82裡面使用了全新的物理系統，因此車子將很容易翻車。Interstate 82的車身使用的是三層的材質結貼技術，第一層的是車身本身的材質，第二層是光影效果，讓車身產生反光的效果；第三層則是車身的損傷材質。在Interstate 82裡面，任何的損傷都會在車上留下記號。

七十年代的復古樂風

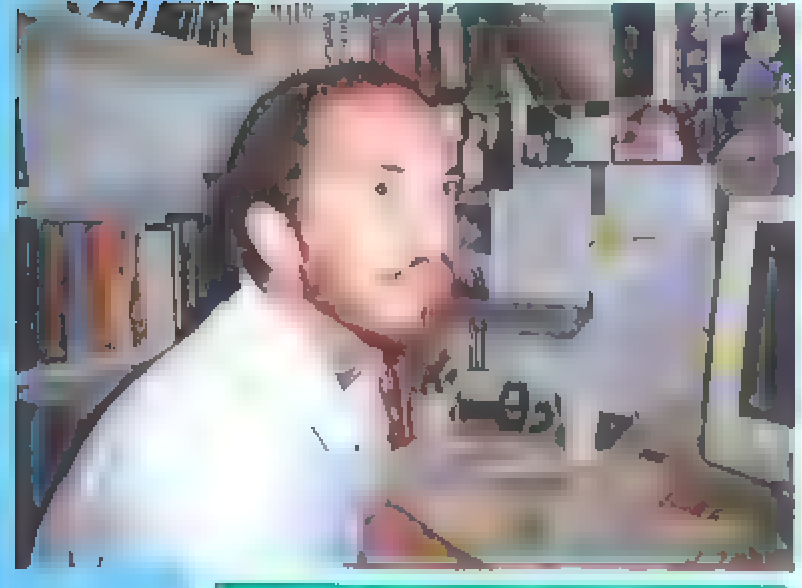


Interstate 82的音樂如同Interstate 76一般，富有七十年代的風味。據遊戲設計者表示，在Interstate 82之中將會有更多新的七十年代的音樂；不過當筆者參觀Activision的時候，遊戲的音樂還沒有加入，因此到底Interstate 82的音樂好不好聽，筆者也不清楚。

在Interstate 82裡面，遊戲的主角將會與前代一樣相當地有個性。遊戲無論在故事上或是內容上，比起Interstate 76都要進步許多，可以說是一套相當成功的續集。本遊戲據表示將會於聖誕節推出，請玩家們期待。

Beneath





▲Jonathan Knight Beneath的監製

很多人都不知道，Activision其實在動作遊戲方面也有相當的經驗，以前推出的Pitfall及蚯蚓吉姆等遊戲，都是動作界數一數二的遊戲；近來遊戲界自從古墓奇兵推出之後，就整個改變了動作遊戲的走向，當然，Activision也不干示弱，正在細心策畫一套3D的動作遊戲，名為Beneath。

Beneath是由Presto Studio所設計的，說到Presto Studio，玩家們的印象可能不太深刻；數年前當光碟機剛剛推出時，市面上大部份的遊戲光碟遊戲都只不過是磁片版的遊戲轉換而已，真正專門為光碟所設計的遊戲只有幾套，其中一套就是由Presto Studio所設計的「旅人計畫」(The Journeyman Project)。Beneath這一套遊戲的靈魂人物是Farshid Almassizadeh，他原本是旅人計畫的動畫設計師及旅人計畫二代的製作人，這一次Presto Studio指派他來監製Beneath這套遊戲。Presto Studio及Activision雙方都相信，Beneath將會是一套打敗古墓奇兵的遊戲。



[illegible]古墓奇兵！

這一次到Activision訪問時，負責為筆者展示這套遊戲的是Presto Studio在Activision的代表Jonathan Knight。現在市場上第三人視角動作遊戲類以古墓奇兵為主，到底為什麼Presto Studio會那麼有信心，能夠打敗古墓奇兵？筆者實在是相當好奇，因此在遊戲展示之前，筆者忍不住先行發問，到底設計小組的信心何來？

「整個設計小組都認為古墓奇兵是一個相當好玩的遊戲」Jonathan Knight表示：「但它該是就是到了二代的時候，在科技或者是內容上就沒有什麼進步了。一個玩家希望看到的，是遊戲能夠不斷地進步。Beneath擁有相當先進的3D技術，整個設計小組都[illegible]引擎是目前市場上最好的，該引擎能夠讓我們的關卡設計師及美工人員能夠創造出一個更真實、更生動的遊戲世界。當玩家們在玩Beneath時，將會感受到其它同類型遊戲所[illegible]帶來的訝異感。」

Jonathan所謂的「更生動的世界」，就是遊戲的關卡並不像古墓奇兵那樣，玩家只看得到動都不動的岩石；在Beneath中，所有的關卡中都有很多的機器，這一些機器隨時都在移動，因此遊戲畫面看起來相當地熱鬧。[illegible]在Beneath內的畫面上隨時都會有東西在動，這是古墓奇兵的3D引擎所作不到的。

Beneath的3D引擎支援大量的移動3D物件，也就是說，關卡的設計不再是單調的背景。當然，也因為引擎的設計，設計小組可以帶給玩家更多種不同的玩法；也就是說，Beneath不再是單純地跑跑跳跳、打打殺殺。據表示，Beneath融合了冒險遊戲的成份，因此在遊戲中，玩家在許多地方將會遇到各種型式的謎題，讓遊戲玩起來更有變化，不會因為一成不變而感到厭煩。

[illegible]的故事[illegible]

遊戲的故事也是製作單位覺得Beneath比起古墓奇兵[illegible]的地方[illegible]。Jonathan Knight表示，[illegible]古墓奇兵有個缺點，就是玩家們無法實際地瞭解遊戲主角蘿拉的目的，當玩家一關一關地玩下來時，遊戲的目標到後來就變成了單純的「尋找出口」；也就是說，古墓奇兵的故事太過單薄。Beneath就不一樣，Presto Studio的設計小組首先讓玩家們認識遊戲的主角，然後故事在每個關卡之中都會有[illegible]。當然，尋找出口並不是Beneath的主要目的，解決謎題、並且真正地深入尋找事件的真相，才是Beneath最好玩的地方。



遊戲的主角是Jack Wells，他的父親則是一名考古學家，有一天他的父親邀請他到南極冰原的一個地

南加州之行

方，研究一個[illegible]眠在冰層中的古文明遺跡。[illegible]Jack的父親所指[illegible]的一位研究所學生Priscill[illegible]來找Jack，[illegible]之前因為她是個女孩子的關係，而無法隨著隊伍[illegible]，因此她要求主角一起帶她到那個考古點去。

當他們到達之時，發現整個考古[illegible]部[illegible][illegible]；於是Jack[illegible]入[illegible]中，尋找失蹤的父親及其隊員。

在遊戲之中，玩家將會發現，大家認為數萬年前藏於冰層底下的文明，其實還有存[illegible]，而且[illegible]方面都比地上的人類要[illegible]多。玩家在遊戲中也會發現，這些地底人正在進行一個侵略地上人的陰[illegible]，所以救回父親只是遊戲中的一個目的，而更[illegible]的事，是要想辦法阻止這些地底人的陰謀。

變化更多的遊戲



『在遊戲製作之前，設計小組花了[illegible]時間在3D引擎的設計上。』遊戲製作人Jonathan Knight表示：『在遊戲中，除了跑、跳、翻滾等等的動作之外，Beneath的引擎也可以讓玩家們進行更加複雜的動作。』在遊戲中，主角Jack將會擁有繩鉤這一項工具，因此玩家將可以利用繩鉤，在岩壁之間像泰山那樣從一端晃到另一端，這是一項相當特別的功能，也是古墓奇兵裡面沒有的特色。

Beneath的主角在遊戲開始時將會配有一把手槍，不過當玩家在關卡之中探險時，又可以取得[illegible]，遊戲裡面有五、六種武器將可讓玩家使用。在跳越方面，Beneath擁有預測距離的功能，只要不要差太多，當玩家跳躍的時候，電腦自動計算主角應該跳躍的距離，這樣一來，玩家就不用[illegible]板的時候大傷腦筋。

以光影效果營造出的遊戲氣氛

[illegible]效果在Beneath裡面也佔有著相當重要的角色。由於遊戲大部份都是在黑暗的洞穴裡面，因此在主角Jack的肩膀上面架有一盞探照燈。因此遊戲中的背景除了探照燈照到的[illegible]外，大部份的關卡都是相當陰暗的。[illegible]表示，[illegible]在遊戲[illegible]了一種相[illegible]



[illegible]遊戲

的後期時，將會來到地底人的世界[illegible]到達地底人的地盤時，就可以[illegible]強大的地方！』Jonathan Knight[illegible]：『在地底人的世界中，玩家將會見到[illegible]迴異的建築方法。Beneath的3D引擎[illegible]動態光影之外，還有高解像度材質貼圖、即時多邊型重組的功能。遊戲的美工人員利用了[illegible]，讓Beneath擁有其它遊戲不能[illegible]人圖形。

Beneath的3D引擎也支援模組式的物理性[illegible]設定。也就是說，遊戲設計人員可以自行定義許多套不同的物理設定，並且使用在關卡中不同的地方。舉個例子來說，在地面的時候，遊戲中的物理與普通的世界一樣；但是[illegible]水中的時候，地心引力及靈活度都[illegible]特別的力場時，搞不好地心引力會完全消失。Beneath的引擎可以[illegible]設計人員自由設計好幾組物理型態，然後只要在設計關卡時將這些特性安置在遊戲之中就可以』

不需要3D加速卡也能跑？

由於Beneath的3D引擎相當快，因此本遊戲並不特別要求玩家擁有3D加速卡才能夠執行。事實上，當筆者在Activision的時候，Jonathan [illegible]使[illegible]不使用[illegible]加速[illegible]，展示遊戲軟體引擎的強大效果；確實，在沒有加速[illegible]相當[illegible]張數。在軟體模式之下，所有的功能都相當齊全，動態光影、高解像度材質等等，玩家就算沒有加速卡也可以[illegible]。

『到目前為止，我們都還沒有加入3D加速卡的支援功能。』Jonathan Knight表示：『我們想要不用加速卡，就加速遊戲中所有的功能。設計小組將會在沒有加速的引擎上面進行不斷地改進，這樣一來，不但沒有加速卡的玩家可以享受到最好的效果，當我們加入加速功能的時候，畫面將會是玩家們前所未見的驚人圖形。』

Jonathan Knight表示，Beneath將會是一個單人遊戲，因為設計小組目前還沒有研究出[illegible]的多人連線遊戲方式；不過如果設計小組發現了較有趣的多人遊戲進行方式，還是有可能考慮加入多人模式的。

據Activision的公關部門表示，Beneath目前預計的推出日期將會是1999年春季。不過，Presto Studio的設計小組希望能夠推出一套近乎完美的遊戲，因此他們將會一直不斷地加[illegible]的引擎以及內容，因此實際的推出日[illegible]可能會延後。在看過許多仿製古墓奇兵的遊戲之後，Beneath還是第一套能夠贏得筆者贊許的遊戲，也是一套值得讓玩家們期待的大作。

Heavy Gear II



從Activision於兩年前推出機甲爭霸戰一代之後，整個遊戲界就掀起了一陣機器人對戰的遊戲熱。後來Activision雖然失去了機甲爭霸戰的設計權，但是他們卻又推出了一套叫做Heavy Gear的遊戲，無論在圖形或者是內容方面，都比起原本的機甲爭霸戰要好。現在Activision的設計小組認為他們研究出了更快、效果更好的3D引擎，因此開始著手設計最新的機器人對戰遊戲：Heavy Gear II。



『在Heavy Gear一代之中，玩家都知道那是Terra Nova星球內戰的開始。』Heavy Gear II製作人Dave Georgeson表示：『Terra Nova的居民原本都是從地球來的移民，在數百年前來到該處殖民。在Heavy Gear II的一開始，因為某些特別的大災難，我現在還不能夠公開是何種災難，因為還未取得遊戲故事的授權，地球的居民不能夠再住在地球中。於是他們來到了Terra Nova，並且想要佔領該星球。』

Terra Nova經過長期的內戰，已經使用了大部份的資源，根本沒有剩餘的功夫或是資源再來對付從外面來的敵人；於是Terra Nova的政府們成立了一個精英小組，目的就是希望這一個小組可以前往地球的星球，進行一系列的秘密行動，讓他們不及對付，這樣一來就可以為Terra Nova換取時間，準備對付地球人。

玩家在遊戲中所扮演的角色就是這一個精英小組的隊長。玩家在Heavy Gear II中將會帶領自己的小組，來到陌生的星球上，並且深入敵陣進行任務。在沒有支援、沒有補給的情況下，這一個任務就如同自殺任務一樣的困難；不過只要玩家能夠成功地將遊戲玩完，最後的結局當然不會讓玩家失望。



為了收集[illegible]多遊戲的故事及美工資料，我們最近才前往[illegible]Heavy Gear II的製作人說道：『目前遊戲的設計進度已經快要到達了Alpha的階段。我常常說，設計一個電腦遊戲就好像建造一座金字塔一樣，當建造基礎時，要花上很多很多的時間，這樣才能夠確定金字塔不會倒塌；等到基礎建好了之後，上面的部份則只要花一點點時間就可以完成了。一個電腦遊戲最重要的就是初步的設計，Heavy Gear II的設計小組花了超過一年的時間，完全只在設計遊戲的基本引擎，現在引擎快要完成了，其它部份的設計相信會快許多。

令人耳目一新的畫面表現

這一類的電腦遊戲畫面的效果，可以說是決定遊戲是否將會受歡迎的主要因素。Activision原本就是設計機甲動作遊戲的本家，因此Heavy Gear II





在這方面完全沒有讓筆者失望。Heavy GearII的引擎所繪製出來的環境之整體感覺，比起以往的遊戲全然不同：在以前遊戲的3D環境總是相當暗暗，並且相當枯燥之味；在Heavy GearII中，遊戲的舞台呈現出來的效果，就有如一個陽光充足的森林裡一樣，看起比較生動。

在地面的處理上面，Heavy GearII的引擎具有Bump Mapping的功能。所謂的Bump Mapping就是使用好幾層的材質，以不同的角度貼在同一個平面上，以造成地面看起來相當崎嶇的效果。使用Bump Mapping讓Heavy GeraII的地面看起來更加地真實，不像以前只是一塊深咖啡色的平面而已。

一般的3D遊戲在地形的繪製上都相當差勁，玩家們常常可以看到地面不是一片一片的、就是一顆一顆的，相當地醜；Heavy GearII的地形效果看起來則相當圓潤，至於究竟使用了什麼魔法，讓地形看起來如此圓滑？其實說穿了也沒有什麼。只不過遊戲的引擎擁有斷層補點的能力而已。一般再好的引擎，繪製出來的地形難免會有斷層的出現，也就是因為這一些斷層，讓玩家可以清楚地看到構成地形的圖像，也就是那些一片一片的東西；所謂的斷層補點，就是使用一些與斷層顏色相近的點將這一些斷層補起來，如此一來玩家們就很難察覺斷層的存在了。



光影效果是Heavy GearII裡面的一大特色。除了使用引擎中的輻射光影效果，讓遊戲中的場景看起來更加明亮之外，材質本身的反光效果也相當不錯。在Heavy GearII裡，所有的材質黏貼都是使用三層的黏貼技術，讓光影可以更立體地表現出來。在實地展示之中，筆者發現Heavy GearII裡面的機器人裝甲看起來比起一代要更有金屬那種反光的感覺。為了要展現Heavy GearII特別的光影效果，設計小組特別進入了一個晚間的關卡，光影的效果在晚間更能夠華麗地呈現出來。

在Heavy GearII中，武器發射出來的能源在背景上都會產生光影投射的效果。當筆者看到十幾個機器人在戰鬥的時候，烽火連天的砲彈將整個畫面照得五顏六色，可以說是漂亮至極；如果玩家仔細地看，也可以發現機甲的表面居然會反映出背景的景色，整體看起來相當真實。Activision的設計小組完全體認到了這類遊戲最重要的就是圖形，因此在圖形方面，Heavy Gear II可以說是無懈可擊。不過據Activision的公關部表示，Heavy GearII的3D引擎是專門為3D加速卡所設計的，因此沒有3D加速卡的玩家，將無法進行本遊戲的。



在關卡的種類方面，Heavy GearII比起前幾代也有相當大的變化。筆者看到設計小組所展示的遊戲關卡，不再只是單調的星球表面而已；在Heavy GearII中，玩家將可以看到森林、火山、城市、水底、冰原及無重力狀態的環境。不同的環境對於機器人本身的影響也大不相同，例如在水底的移動速度會減慢、在冰原上操作將會倍加困難。這一切的設計，都是為了要讓Heavy Gear II玩起來更加地有變化。

效果驚人的氣候特效

大氣狀態的特效也是Heavy GearII的一大特色。由於遊戲的背景是在外太空的星球，每個環境的大氣狀態都相當迥異，所以設計小組在本遊戲的3D引擎中加入了粒子系統，用來模擬天氣狀態。所謂的粒子系統，就是程式可以用不同的速度、密度在不同的方向，投射出各種體積、形狀、顏色不一的粒子。天氣的效果讓遊戲玩起來



更加有真實感。在Heavy Gear II中，每個關卡都擁有不同的天氣狀態，筆者記憶最深刻的就是一個下暴風雪的關卡；在該關中，隨著風向、風速的改變，雪片飛行的方向、[illegible]也跟著改變；更妙的是，這些雪片會停在機器人的身上，更增加了遊戲的[illegible]。

遊戲中也有下雨的天氣[illegible]，[illegible]功能得要玩家有3Dfx加速晶片[illegible]。[illegible]雨水是透明的，如果程式要繪製[illegible]的話，就必須要用到透明材質的功能(Transparent Texture)；由於這項功能必須要經過相當複雜的計算過程，如果光以電腦的CPU來執行[illegible]，[illegible]不夠快，因此設計小組不得不要求玩家擁有3D加速卡，以享用這一項看起來真的是很酷的效果。



控制介面的簡化

Heavy Gear II的遊戲內容比起前幾代最不同的，就是在二代中，所有的任務都比較注重團體的行動，不再像以前大部份都是單人的行動。在二代中，除了玩家要好好操作自己的機器人之外，還要指揮其他的隊員作戰，因此在Heavy Gear II的主要操作介面之中，還有一個可以監控整個戰局的選單。在這個選單之中，玩家將可以指揮其他隊員的一舉一動。據Heavy Gear II的[illegible]小組表示，在遊戲中好好的操作其他的隊員[illegible]勝的關鍵，因此[illegible]除了是一個動作模擬遊戲之外，也可[illegible]遊戲。

在操作[illegible]介面。不過玩家們都知[illegible]複雜，功能也相當多樣，因此[illegible]也相當多；不過玩家擁有功能[illegible]，[illegible]操作有著很大的[illegible]玩家在開始時，還是好好地花一段時間，[illegible]的熱鍵。因為Heavy [illegible]個遊戲進行的步調相當快，若[illegible]所有功能的話，破關將會倍加困難。



[illegible]的多人連線模式

多人連線的功能當然也是Heavy Gear II的一大賣點。玩家在進行多人連線時，可以選擇許多不同的玩法；可以玩搶旗子的模式、也可以玩對戰的模式。這些模式中，玩家可以選擇進行一對一的遊戲，或者是兩隊對戰的方式進行；如果玩家找不到人連線的時候，也可以設定讓電腦來控制其他的玩家，這樣一來，即使是玩家一個人，也可以進行多人連線的遊戲。

Heavy Gear II將會在今年年底推出，沒有3D加速卡的玩家，得趕快去買一片，否則將會沒有辦法[illegible]一套遊戲唷！



Apocalypse



由Activision公司與著名的電影明星布魯斯・威利（Bruce Willis）所合作的動作遊戲。玩家在遊戲中當然是扮演布魯斯・威利，在許多關卡中進行戰鬥。Apocalypse的主要程式設計是由NeverSoft所設計，玩家們也許不很熟悉NeverSoft，不過MDK的PlayStation版本就是由他們製作的。



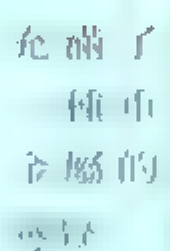
以布魯斯威利為主角的遊戲

Apocalypse的背景是一個未來的世界，在遊戲中主角的名字是Trey Kincade，他主要的任務就是企圖阻止將會帶來世界末日的狂人們。為什麼設計小組決定要選擇布魯斯威利作為遊戲的主角呢？遊戲製作人Dave Stohl表示，布魯斯威利是動作界最具代表性的人物，通常好萊塢只要有動作電影都會找他主演。既然Activision想要設計一個動作遊戲，那為何不找他來作為遊戲的主角呢？

這是一個純動作遊戲，也就是說，玩家在遊戲中唯一的一個目的就是一路殺到尾。本遊戲一共有12個不同的關卡，這一些關卡包括地下水道、監獄、城市、工廠、墳場等等的地點。在遊戲中主角所有的動作，都是直接請布魯斯威利在動作捕捉工作室進行的。當然，布魯斯也錄製了接近八百句不同的語音，來穿插在遊戲之中。

遊戲的介面是3D的，但是視角都是預先由設計師所設定的。有時候在一些關卡中，遊戲的視角會變成第三人3D視角，但是在其它關卡中，視角卻會變成橫向卷軸。設計小組在遊戲中也加入了十數種不同的武器，每種武器都極具破壞力，玩起來相當好玩。遊戲的背景音樂是由著名樂團POI所演奏，因此整個遊戲充滿了一種由令人感的氣氛。





Apocalypse是一套相當簡單的動作遊戲，但是相當有趣。當筆者在Activision試玩的時候，馬上就被這套遊戲深深地吸引。近來的遊戲都相當複雜，偶爾來一套這種不需要花用腦力的純動作遊戲，也是一件不錯的事。

南加州之行3 ACTIVISION

T'ai Fu





▲T'ai Fu的製作人Marty Stratton

在以中國古代為背景的T'ai Fu中，玩家將操作一隻會功夫的老虎，挑戰天下所有的高手。為了要能夠證明自己是武林之王，這一隻叫作T'ai Fu的老虎必須要與所有的功夫高手交戰，並且在最後打敗邪惡的龍霸王(Dragon Master)。在本遊戲中，玩家將會體驗到20多個緊湊的關卡，並且運用T'ai本身已經會的功夫，如虎爪功、虎腿踢、或者是虎牙功等等來擊退來襲的敵人。

卡通化的動作格鬥

雖然說本遊戲是由Activision所推出的，但是遊戲設計卻是Dreamworks Interactive，因此整個遊戲的人物設計都相當卡通化。在遊戲的20個關卡中，玩家將會遇到大量的敵人，所有的敵人的設計都是動物，如猴子、蛇、或者是豹等等。本遊戲的圖形引擎使用的是Dreamworks Interactive所發明的Morph-X引擎，也就是『侏羅紀公園：失落的世界』所使用的引擎。因此在T'ai Fu中，雖然說所有人物都是由多邊形所構成，但是表面都相當圓滑，完全看不出來多邊形的痕跡。



在T'ai Fu中，每種不同的動物都有自己的一套功夫。據遊戲製作人Marty Stratton表示，設計小組在設定每種動物的功夫招式時都相當細心，玩家將可以發現每種不同動物的攻擊方法都相當迥異，看起來就像不同門派的招術一樣。在T'ai Fu中，一共有一百多種可以使用的招術，如果玩家可以靈活運用的話，人物的動作看起來就會好像在看武俠片一樣。

具有中國風味的背景

除了人物本身之外，設計小組對於關卡本身的設計也相當注重。在T'ai Fu的20個不同的關卡中，玩家將可以看到結合卡通繪圖以及中國風味的設計，小橋流水或是茂密的竹林等風景，都可以在T'ai Fu裡面看到。在關卡中，所有的物件都可以拿來使用，例如花瓶、木棒…等等物品，都可以用來當作攻擊的武器。被玩家打倒在地上的敵人，也可以將他拾起來用來砸別的敵人，相當地有趣。

除了使用了Morph-X技術之外，T'ai Fu的引擎也擁有光影處理效果及粒子系統，因此在遊戲裡面的特別效果，例如爆炸的火光或是魔法的效果看起來都相當漂亮。遊戲中穿插的電影情節，更是與遊戲本身結合得相當完美，有時玩到一半會因劇情需要進入電影模式時，玩家將不會感覺到遊戲本身正在進行切換的動作。

T'ai Fu的遊戲進行方式與以前大台電玩的關卡式動作遊戲一樣，但是感覺上完全不一樣。Dreamworks Interactive使用卡通式的人物及背景的創意相當創新，玩起來也相當有趣。



Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe



▲Travor Snowden，Fighter Squadron的製作人

飛行模擬遊戲最重要的，就是要能夠盡量真實的模擬真正的飛行經驗。Activision的設計小組希望能夠藉由正在設計中的新物理引擎，帶給玩家們更真實的飛行模擬遊戲。這一套由Parsoft以及Activision合作設計的Fighter Squadron：The Screamin' Demons over Europe就是這樣的一套遊戲。

重溫二次大戰的空戰

Activision之所以將這個遊戲取名爲Screamin' Demons，就是因爲在第二次世界大戰之中，確實有一個叫作Screamin' Demons的飛行隊伍。遊戲的協力製作人Trevor Snowden表示，對於喜愛飛行歷史的玩家們而言，Screamin' Demons的人名應該都不會陌生，他們相信使用這個名字，將可以得到飛行遊戲迷們的認可。



在Screamin' Demons中，玩家將會有機會駕駛許多不同的戰鬥機。由於本遊戲是以第二次世界大戰爲背景，因此玩家所駕駛的，都將會是當時由美國、英國及德國所設計的戰鬥機，包括Messerchmidt ME-262、Lockhead的P-38 Lightning、Focke-Wulf Fw.190以及其它七架不同的戰鬥機。遊戲的戰場將會發生於英吉利海峽及北非等地。

[illegible]

本遊戲最特別的，就是飛機的每一個部份都會依照真正的物理特性移動，這樣一來，飛機的移動就會更加真實地與環境產生互動關係。Fighter Squadron的程式設計師使用流體力學的方式，來計算遊戲中飛機物理特性。由於飛機表面的每一個部份所使用的材質都不一樣，而不一樣的材質有著不同的動態摩擦係數，因此每個部份在飛機飛行時都會造成一定的阻力。一架飛機在設計的時候，工程師都會考慮阻力這一個因素，當飛機在正常運作的時候，阻力應該是最小的，而且在飛機的兩邊都有著平衡的阻力。



Fighter Squadron的程式中有一個“虛擬風洞”（筆者註：風洞是工程師在測試飛機表面的流體力學時所使用的一個設備，該設備會吹出相當強力的風，模擬飛機飛行時大氣與飛機表面互相的影響），隨時都依照飛機表面的情況計算飛機應該運動的方式。也就是說，當玩家轉彎的時候，機翼表面形狀的改變會在飛機的兩邊造成不同的阻力，因而轉動飛機飛行的方向。一般的飛行模擬遊戲在轉彎時只是簡單的改變飛機的座標而已，但在Fightrer Squadron中，由於轉彎也是



依照流體力學計算的，因此轉彎時如果轉速太快，飛機將會失速墜毀。筆者在玩以前的飛行模擬遊戲時，就發現無論怎樣轉彎，飛機都不會失速，因此很高興Activision的新飛行物理程式能夠改正這一個問題。

一般飛行模擬遊戲的傷害計算所使用的方法相當地粗略，就好像格鬥遊戲一樣，玩家的飛機有著一定的生命值；每當玩家被打中的時候，生命值就會跟著減少，等到全部的生命值都耗盡的時候，飛機就會墜毀。這一種作法相當簡略，而且也不真實；因此，Fighter Squadron的設計人員使用了前所未有的方式，來計算遊戲中飛機的傷害程度，相信能夠帶給玩家們更加真實的飛行經驗。

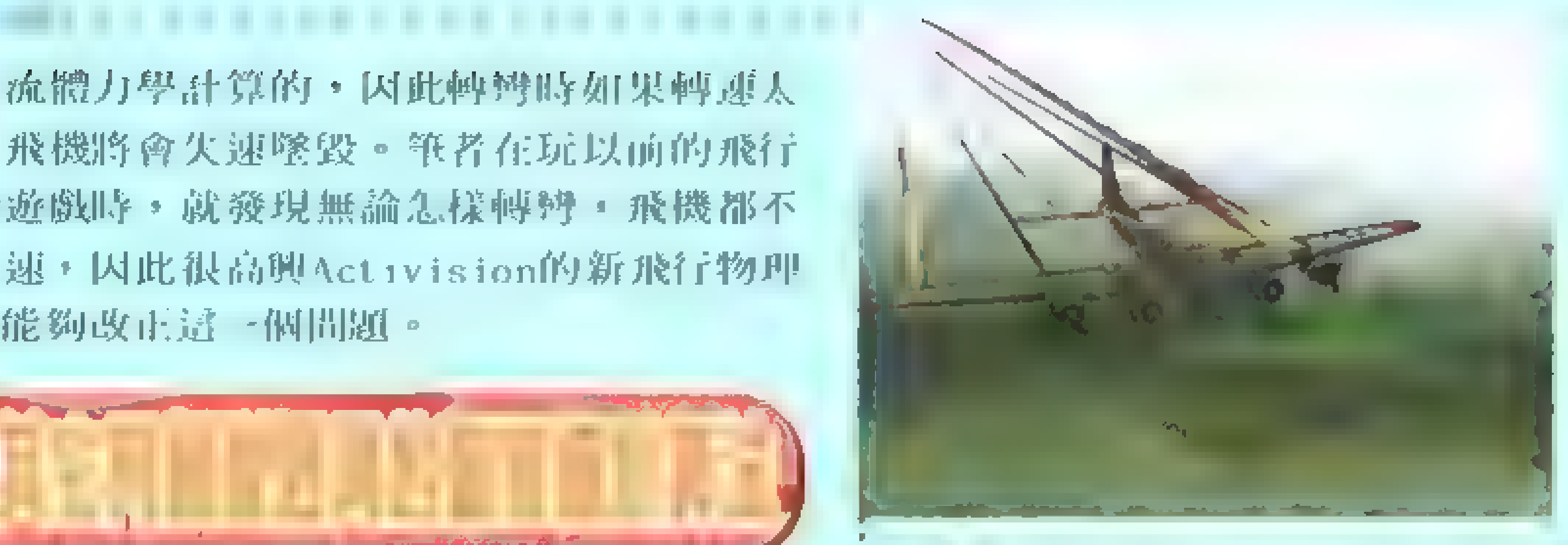
還有Fighter Squadron的飛機傷害計算方法並不是上述的"生命值"計算法。如果玩家被飛彈打中，或者是主要系統被機槍打中時，一定是必死無疑；除此之外，若玩家被打中的話，飛機並不會馬上爆炸。Fighter Squadron的傷害計算方式同樣使用流體力學的方式，例如當玩家的機翼被打中時，表面的傷害會產生相當大的阻力，因此飛機會失去平衡，並且速度會減慢；當表面的傷害到達一個程度時，飛機就會因為表面的氣體流動設計完全被破壞了，因此會失速墜毀，或者是失去控制。



在Screamin' Demons中，玩家被打中時不一定會墜毀。上面提到的失速是一個相當大的可能性，但是當筆者在Activision試玩的時候，有時候當筆者被打中時，由於子彈的力量太大了，因此機身會因此而旋轉；有時筆者可以重新取得控制，將飛機穩住並且再次平衡，但如果無法及時穩住機身時，飛機就會墜毀。Travor Snowden表示，在Screamin' Demons裡面，玩家的技術相當重要，就算玩家被擊中，只要技術好，就不一定會墜毀。



當飛機墜毀的時候，其它飛行模擬遊戲的程式都會播放一段美工人員預先設計好的墜毀



動畫，因此當玩家每次墜毀時，都會看到一樣的動畫；由於Fighter Squadron的飛機設計是每個部份都會分開的與環境進行互動關係，加上遊戲的流體力學引擎設計，當玩家墜毀的時候，遊戲引擎將會依照真正的物理性質計算每個部份在墜毀時應該如何移動，因此玩家每次都會看到不同的墜毀動畫。

當玩家在降落的時候，也會因為地面材質的不同受到相當的影響。之前曾提過，在Fighter Squadron裡面，每個表面都有不同的摩擦係數。因此當玩家降落在濕滑的草地上時，所需要的地面滑行距離就比較長；相對的，如果玩家降落在乾的水泥地上，滑行距離就不用那麼長。Activision的Fighter Squadron設計小組相當聰明，利用一個流體力學的引擎，就可以讓遊戲的每個部份都變得更加真實。

遊戲3D引擎的設計方針，是讓沒有3D加速卡的玩家也能夠享受到最佳的圖形效果。據Travor Snowden表示，Screamin' Demons的3D引擎就算在沒有3D加速卡的模式下，也能夠進行Z Buffering、Bi-Linear Filtering、Alpha Blending、立體煙霧特效等等效果，而這些通常都是需要3D加速卡才能夠達成的的效果。那麼擁有3D加速卡又能夠有什麼效果呢？Travor Snowden展示加速卡的版本時，筆者發現除了上述的效果之外，遊戲的圖形幾乎到達了相片般的真實度，相當地驚人。



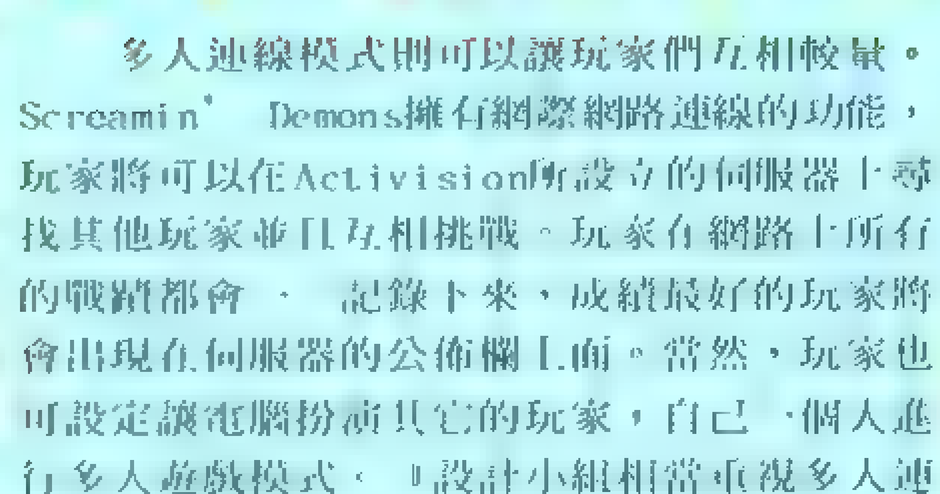
在Screamin' Demons裡面，任務一共分為兩種。喜愛真實模擬的玩家，可以選擇進行在二次世界大戰裡真正發生的空戰；設計小組對於二次世界大戰的歷史進行了相當完整的研究，因此這些任務可以保證是相當正確地複製了當時的情形。遊戲中也有設計人員所設計的虛擬任務，這些虛擬任務雖然與真正的歷史沒有什麼關係，但是玩起來卻比較好玩，畢竟設計人員不用受到真實歷史的限制，在設計這些虛擬任務時，可以加入許多讓遊戲更好玩的成份。

特別報導

Screamin' Demons一共有兩種不同的模式，可以讓初學者及老手都能夠享受空戰的滋味。Arcade模式擁有相當簡易的操作，初學的玩家可以只用幾個按鈕，就可以操作整架戰鬥機；在Arcade模式裡面，所有的操作都是自動的，也就是說，起飛、降落都是自動的，在這一個模式中，玩家不必擔心煩雜的操作，可以專心地享受與敵人纏鬥的滋味。



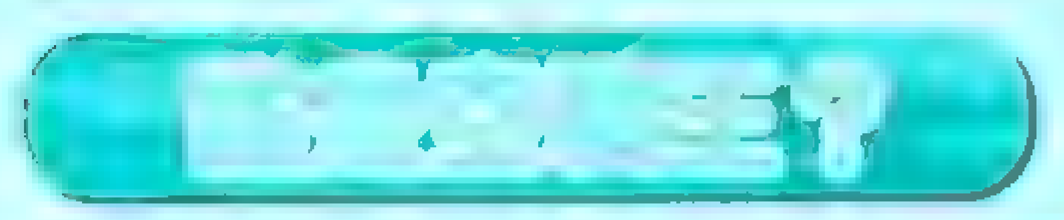
喜歡飛行模擬的老手則可以選擇進行模擬模式。在這種模式之下，遊戲所有的操作都會與真實的戰鬥機一樣。據Travor Snowden表示，Screamin' Demons模擬模式的操作在設計時，完全是按照真正的戰鬥機所設計的；設計小組請到了許多不同擁有駕駛這些戰鬥機的飛行員前來試玩這些遊戲，爲的就是要確定Screamin' Demons的操作與真正的飛機完全一樣。據其中一位飛行員表示，除了真正的戰鬥機之外，Screamin' Demons是最接近真實戰鬥機的模擬。



多人連線模式則可以讓玩家們互相較量。Screamin' Demons擁有網際網路連線的功能，玩家將可以在Activision所設立的伺服器上尋找其他玩家並且互相挑戰。玩家在網路上所有的戰績都會一一記錄下來，成績最好的玩家將會出現在伺服器的公佈欄上面。當然，玩家也可設定讓電腦扮演其它的玩家，自己一個人進行多人遊戲模式。『設計小組相當重視多人連線的功能，』Travor Snowden解釋：『因爲無論電腦的AI再強，也不會比真正的人腦強。而且每個人開飛機的方式都不一樣，所以多人連線將會帶給玩家單人模式所不能提供的經驗。』

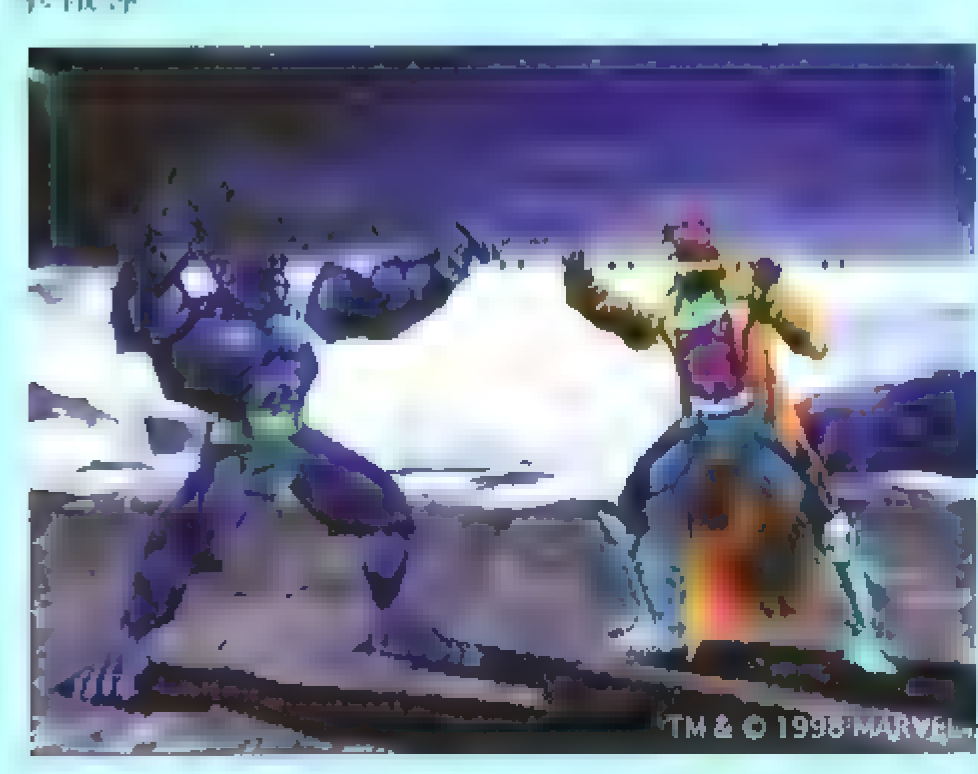


據Travor Snowden表示，Screamin' Demons的G3引擎已經完成了，遊戲的設計目前已經到達最後階段。當設計小組將遊戲任務的平衡度調整好之後，遊戲就可以推出了。據表示，Screamin' Demons將會在今年年底之前推出，相信將會是一套出眾的飛行模擬遊戲。



X-Man

這是Activision正在初期設計階段的X-man格鬥遊戲，筆者取得了一些圖片，讓玩家們先瞧瞧，等筆者取得更多資料時，將會爲玩家進行追蹤報導。







專訪先端小組 大點科技



猶記得三界論一代剛推出時，在當時的遊戲界就引起了相當的震撼；華麗的遊戲畫面、頗有深度的謎題、各式各樣的特效，相信資格較老的玩家應該都記憶猶新吧！在今年的11月底，原來的製作單位所組成的大點科技，將準備再推出續作～三界論II。

大點科技是第三波旗下的子公司，所以新遊戲的推出，對自製遊戲一向是物以稀為貴的第三波而言，更是一件相當重要的大事囉！苦力小編日夜監控大點科技的遊戲進度，為的是收集更詳盡的資料，讓玩家對遊戲有更多的認識；所以在遊戲將上市之前夕，苦力小編打起了行囊，深入探訪大點科技，聽聽他們怎麼說這套睽違多年才推出的續作～三界論II。

在之前小編曾經探訪過大點科技，不過再度探訪時，大點科技已有了新家，除了有更完整的公司陣容之外，超群（編按：大點科技的負責人）也將他美麗的妻子羽平介紹給小編認識。聽他們兩夫婦一搭一唱之後，小編才知道，原來三界論II的企劃工作是由羽平一手包辦的呢！哇！像他們這樣夫唱婦隨的組合可真不常見呢！

有羽平這樣得力的助手，超群這回就退居幕後了，所以小編整個的遊戲採訪幾乎都是羽平作的解說，這也讓苦力小編對三界論II有更深的瞭解。讓咱們一同進到三界論的世界吧！

邦沛之[illegible]～

在遙遠的巨納星系裡，虹奇星是唯一具有文明的一顆星球，它的文明主要是由三界融合而成，而三界是指：優人類、精靈類以及獸人類。二代也延續了一代的傳統，將三界糾纏纏繞的故事維繫下去。

邦沛國王子卡洛安在一次狩獵中摔落山谷，也因此而和娜蒂結下了情緣，但王子卻不得不回皇宮；癡心的娜蒂為了能再見到王子，決定勤練神臨官必修的大鏡術，好讓自己在眾王之上的選拔會上見到王子。雖然娜蒂達成了心願，但也因此成了必須斷情的神臨官，讓朝夕相處卻不能相愛的娜蒂倍感痛苦。



在王子[illegible]歲那年，娶了亞特蘭的公主為妻，不久老王去世，皇后也替卡洛安生下了一個兒子取名胡都，但是在胡都的慶生會上，他竟然從額頭長出了獸人才有的犄角，而卡洛安為了掩飾皇后可能與獸人私通的說法，將在場的賓客全部殺死，娜蒂也在這場屠殺中毀掉了美麗的面孔。

一個為了愛，願意將自己埋葬在斷情塔中的女人，再也經不起這一再的背叛。她放棄了與心上人廝守的願望，接受了卡洛安娶亞特蘭公主的事實，然而這一切只為了能見到近在咫尺卻又遙不可及的卡洛安；但是這所有的犧牲與奉獻，全毀在卡洛安的殺人滅口，甚至連深愛他的娜蒂也不放過。於是娜蒂全盤崩潰了！她開始復仇，雖然國王和皇后在事發的第五天自殺了，但仍停止不了娜蒂殘酷的殺戮與施展破壞生態的法術……這就是當年為人所熟知的[illegible]犄角事件[illegible]



一代的遊戲腳本，就是從這樣一個由愛生恨的故事中展開，然而睽違了五年多的[illegible]，在此代的劇情中要讓玩家思量的是：巫士之王[illegible]娜蒂雖然曾經為了愛，願將自己埋葬在斷情塔中，但究竟…究竟…是什麼樣的背叛，讓她決定即使是捨棄自己的性命，也要毀滅世界？難道真如她自己雙眼所見的被背叛嗎？還是遊戲中有連她都無法猜透的大秘密呢？而又是什麼樣的安排與力量，能夠讓她再次復活？生命中也許會有太多太多的疑問停在娜蒂的心中，相信也停留在你我的心中…

遊戲中伺留的伏筆，也是玩家們將面對的挑戰，至於故事會如何發展哩？嘻嘻！咱們在此先賣個關子，到時候遊戲出了！您就知道啦！

充滿奇想的幻想世界

接著再來瞧瞧遊戲中有啥特色吧！畫面是用640×480全彩所繪製的唷！而且遊戲中所有的人物、場景皆以3D製作，還包含了人物頭像喔！不僅如此，超值還保證玩家免用3D加速卡，也可以達到同樣炫麗暈光與漸層透明的硬體效果。


遊戲中的相關畫面

在遊戲中安排了多達17種特殊風格的各式建築物，以及細緻豐富的地表環境，讓您對每個地方、場景都有不同的感受，例如：殘暴獸人居住的巫塔山公寓、精靈的夢幻小屋、優人類按階級而分的華宅與貧民窟，或是頹圮的廢墟、華麗的皇宮等等。



為了配合場景，漂亮順暢的人物動作也是遊戲中相當重視的一環，每個人物角色皆有4種不同的攻擊動作，還有各個角色配合各種武器、魔法使用的動作招式、細緻豐富的地表環境，以及華麗考究的特殊場景，加上造型豐富、攻擊招式完美酷炫的怪物動畫，還有擁有特殊法術以及可變換造型的五大巫士，相信遊戲是很有看頭的。

可同時開啓多層視窗

再來看看操作介面吧！[illegible]在了、行遍天下，簡易方便的視窗操作方式，最多可同時開啓



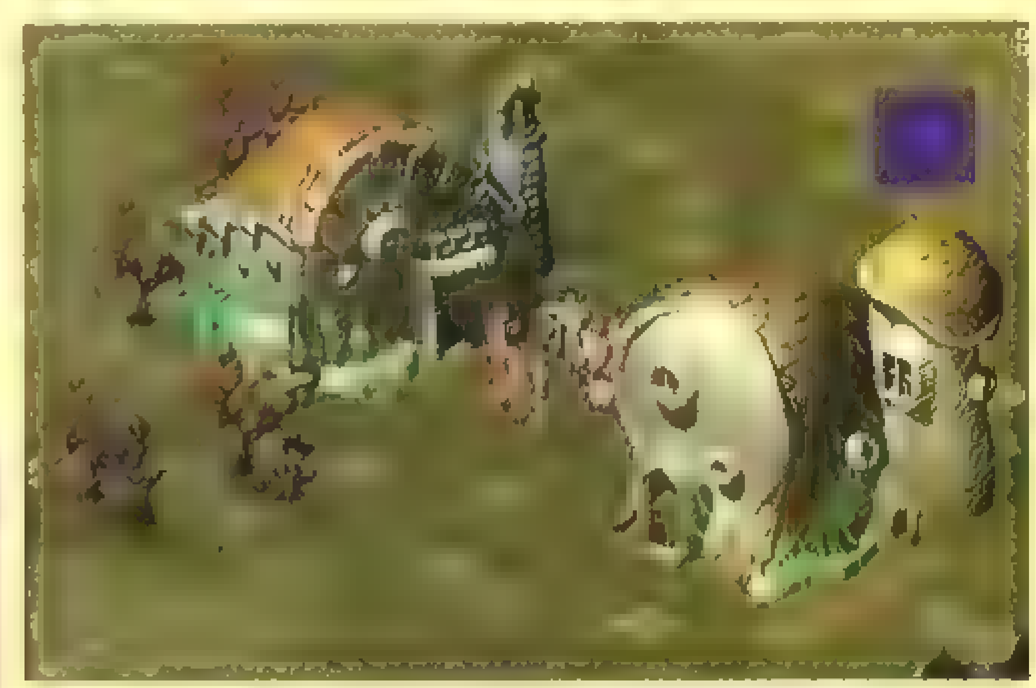




10個視窗，以供玩家調度與比較，這可是小編我親眼瞧見的唷！當玩家殺死怪物後，從對方身上得到的東西與物品，有360°旋轉的檢視小動畫會顯示在畫面內，讓玩家清楚知道獲得了什麼；如果得到的是可以使用的東東，則會出現是否馬上使用的訊息（視窗），而不須再到物件欄內選取。

進入迷宮後，可選擇開啟自動地圖顯示視窗，不過走過的地方才會出現地圖；當玩家離開後，地圖會維持原先的記載而變成一個卷軸，出現在特定主角的物件欄中，您也可以隨時開啟觀看或當成其他物件買賣；當重回迷宮時，地圖便會繼續繪製下去。

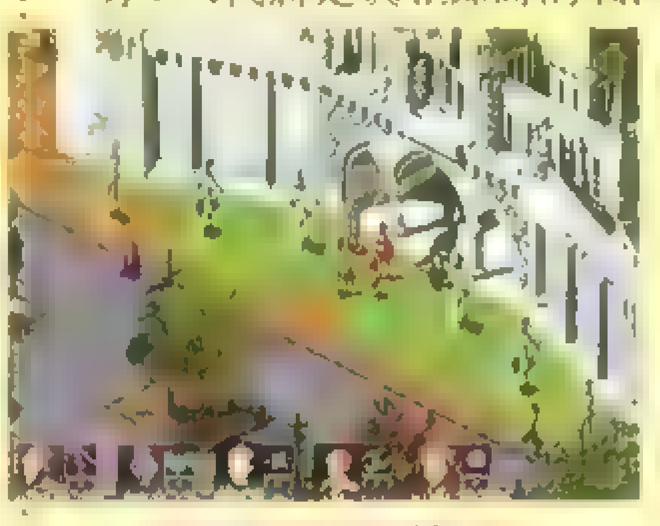
各項武器裝備以及魔法選單皆以WIN9X開窗的方式進行，一次可開十個以上，並可隨意搬移，對於調配個人武器與裝備、彼此傳遞、檢查、比較每個人物角色的狀態，具有相當方便的功能。



▲古怪的村民房屋造型

即時進行的帶隊戰鬥

談到了戰鬥的部份，小編在這兒做更詳細的說明：二代將是真正即時的戰鬥系統，玩家可自行指定隊員的行動或交給電腦控制，五位隊員皆可依玩家喜好，自由設定目前攻擊狀態。例如有人一發現怪物便主動出擊的狂人型，有專門保護主角的守護者，也有需玩家親自下命令才會



▲即時戰鬥效果

三界諭超強續集遊戲

三界諭2－真愛不死－問答抽獎活動大放送

各位看倌，看完了上面的產品介紹，大家有什麼樣的看法呢？是不是迫不及待的想玩呢？現在只要能正確回答出以下3個問題，我們就會抽出50名幸運玩家贈送你們－三界諭2遊戲一套，共有50個名額

1. 第三波公司約5年前第一套國人自製，且轟動一時的中文RPG遊戲為何？可別寫成三界諭2了，那可就錯了

2. "三界諭2-真愛不死"是一套什麼類型的遊戲？答案可不是只有RPG三個字那麼簡單，好好看看遊戲介紹呀，即不即時也很重要的…

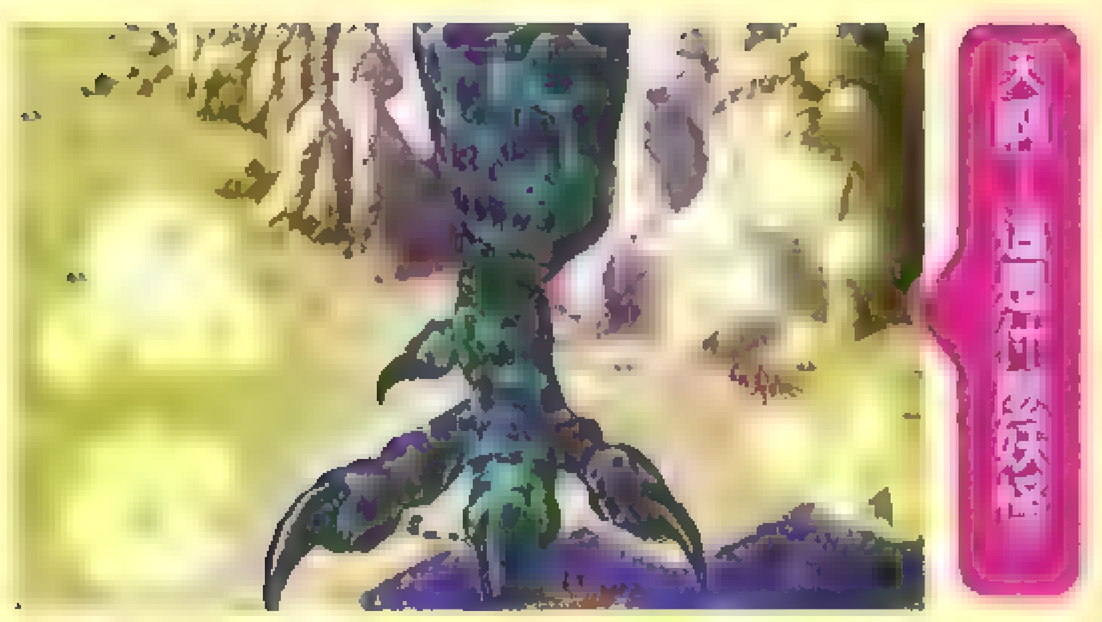
3. "三界諭2－真愛不死"遊戲中的魔法共分為4大類，那一共有幾種炫麗的魔法特效呢？是44種，47種或是50種呢？

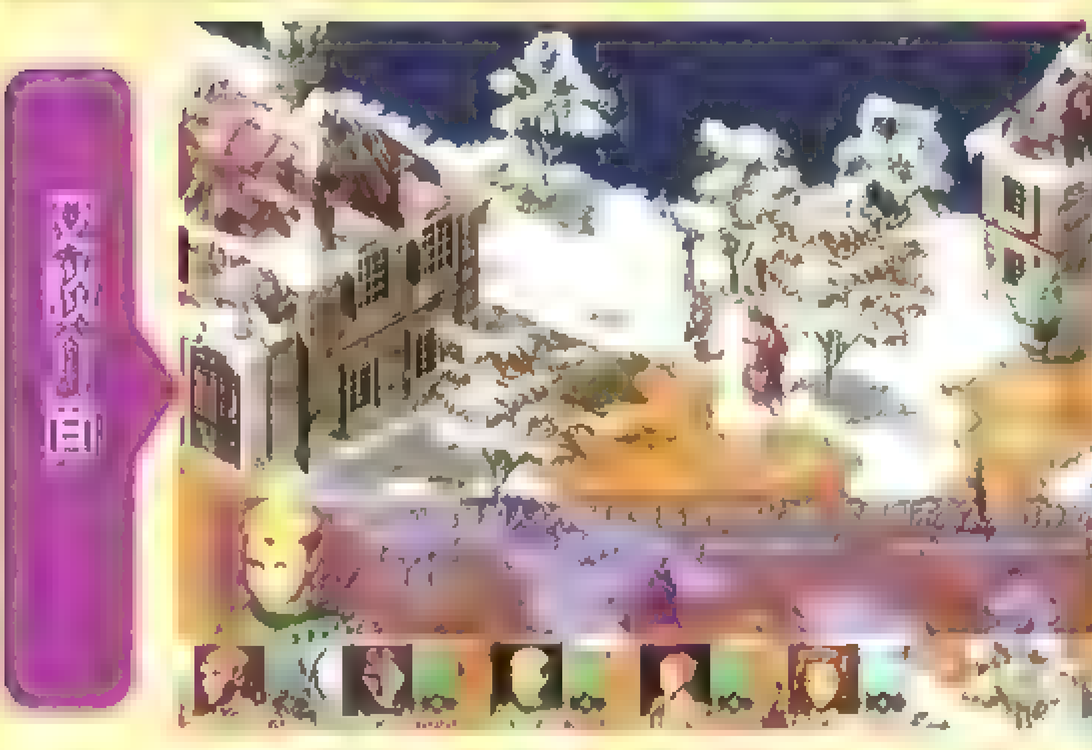
快動筆，把答案寫在明信片上，貼上旁邊的截角印花寄到以下地址，我們將在88年1月25日出刊的軟體世界雜誌上公佈得獎名單，並於1月底前寄出中獎獎品

郵寄地址：台北市信義路5段18號B1
第三波資訊 三界諭魔法屋收即可





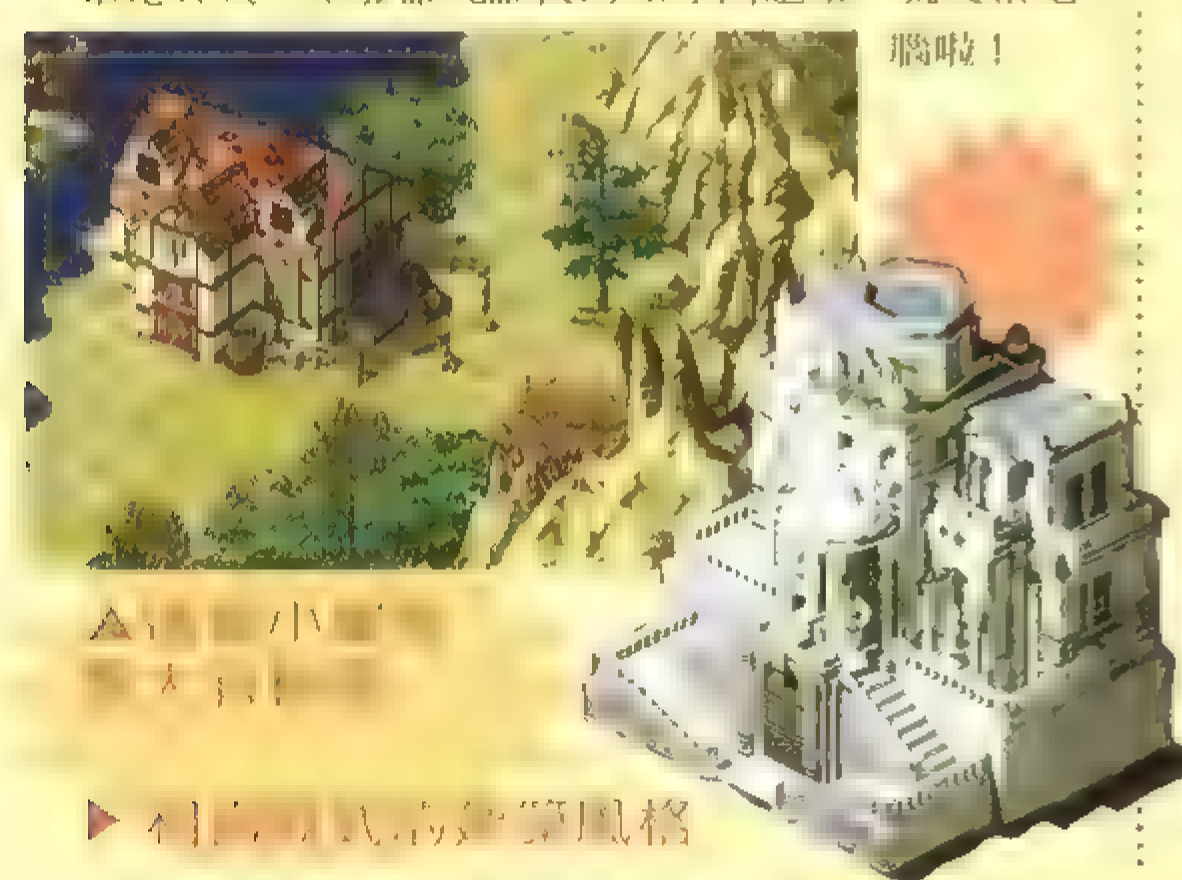




發動攻擊的謹慎者，或是被玩家指定限制出手的和平者，以及全權交由電腦自行判斷各種攻擊狀態。

如果玩家還想偷懶，還可事先決定好，一旦遭遇怪物，每個人物的攻擊方式是法術、赤手、近程或遠程攻擊等，然後全體設定為狂人型，那麼一旦發現怪物，隊員便會主動追擊，不需另外下達命令，所以各種需求的玩家都可以達到滿足喔！不過這方面的分配就要慎慎些了，因為都將關係著整個戰術運用與人員能力專長分配的問題。

當有怪物接近時，隊伍中的成員會自動提醒，而按照隊員不同的習性與精神狀態的好壞，所發出警告的範圍也會不同，例如：魔法師是相當敏感的，所以只要在500×500點的範圍內出現怪物，一定會首先發出警告；而遊戲中的主角可同時收納的情形是五人，至於誰先誰後的順序問題嘛，就交給電腦啦！



遊戲是隨機排列隊形的，所以不一定成一直線跟隨到底；而隊伍中的領導人可隨時在主畫面上以滑鼠切換，方便玩家隨時更換角色，或是變換攻擊策略，免得成員的經驗值分配不均。另外主角獲得可使用之武器配備之後，當玩家更換配備時，所操縱的人物造型也會即時更換手持之武器或配備喔！

魔力滿點的法術效果

◀牛頭魔的天雷魔法

▼哇！這是什麼魔法啊？

法術效果是大點科技頗為引以自豪的。遊戲中共有47種炫麗的魔法特效，而魔法種類可分為四大類：攻擊類、防禦類、醫療類及召喚類。每個人物也皆可使用不同類型的魔法，且依個人領悟力高低，而有不同的學習時機與效果；只要出手『擊中』，便可得到相對的經驗值，但依照怪物的種類與強度不同，將影響經驗值的多寡，像怪物的受創程度，將由主角的攻擊力、武器強度、目前的敏捷度等直接影響。另外即使玩家使用大面積的施法，也不會導致隊員受傷。

有了這麼多炫麗的效果，再配合上精心設計的人物AI，由這麼感人肺腑的愛情悲劇貫穿全場，相信這一款即將出版的大作將會震撼您的內心深處。

深入報導
俠盜中隊

俠盜中隊 Rogue Squadron

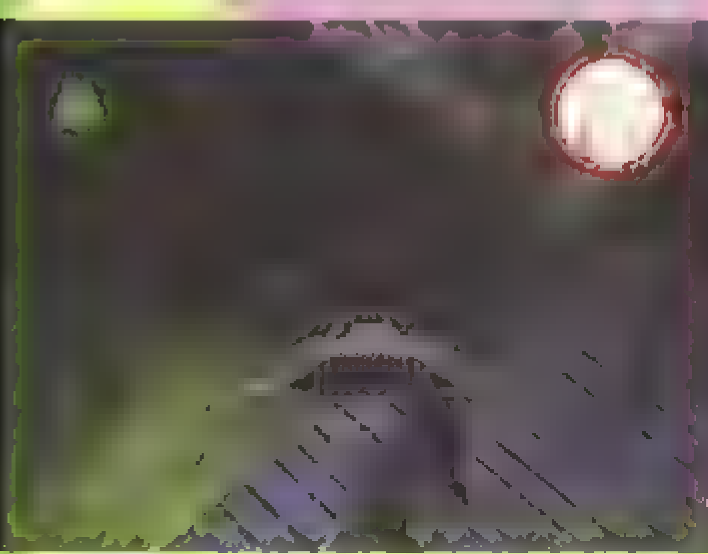
銀河間最精銳的戰機中隊！



雪地飛艇在殘骸物中穿梭殺敵









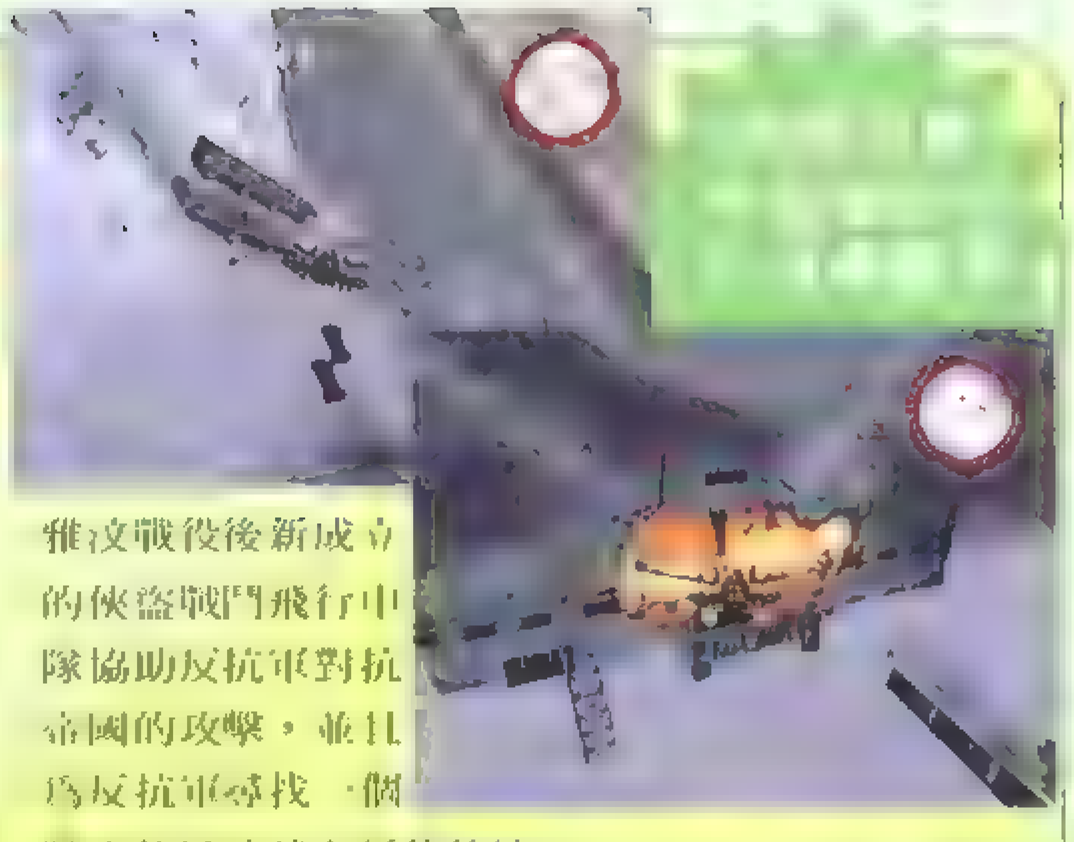
俠盜中隊，全銀河最精銳的戰機中隊，想要加入這支有資格在戰機上添兩顆死星的頂尖飛行部隊，你的飛行技術必需要和路克・天行者一樣好。沒問題？那就來試試LucasArts的最新遊戲：「俠盜中隊」〈Rogue Squadron〉吧！

雖然「帝國闇影」〈Shadows of the Empire〉的評價只是中上，但是每個人看過「帝國闇影」的第一關後都驚嘆不已：駕駛雪飛艇在冰原上攻擊探測機器人及AT-ST偵察載具，或是試著用纜繩纏住AT-AT步行坦克的腳將之絆倒。華麗的圖型配上生動的音效，讓玩者們玩得痛快卻也大呼不過癮。「俠盜中隊」的設計概念就是延伸自這段遊戲，用全新製作的3D引擎讓玩者有機會加入這支令帝國飛行員聞風喪膽的精英飛行中隊。〈註一〉

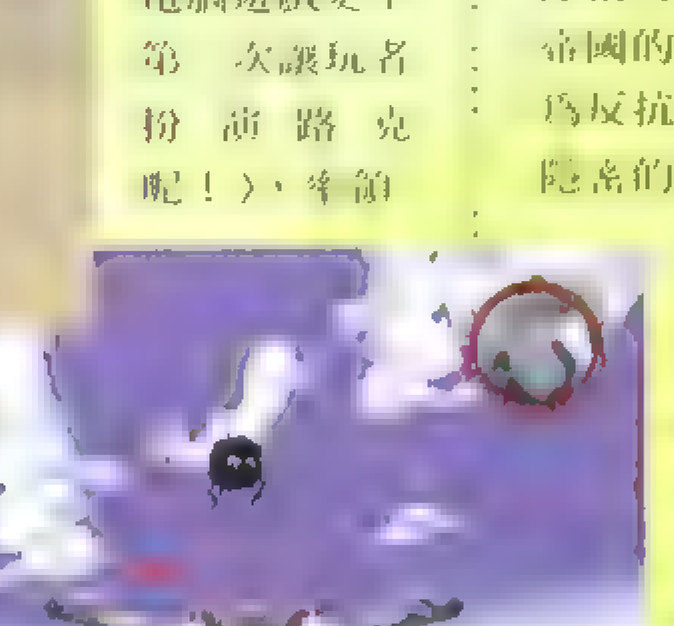
扮演路克·天行者

故事設定的時間是在電影【星際大戰】和【帝國大反擊】之間。遊戲開始時，反抗軍剛剛撤離位在雅汶四號衛星的基地。玩者扮演的是不久之前才炸毀死星的路克·天行者（這可是個人電腦遊戲史上第一次讓玩者扮演路克呢！），率領雅汶戰役後新成立的俠盜戰鬥飛行中隊協助反抗軍對抗帝國的攻擊，並且為反抗軍尋找一個隱密的星球建立新的基地。





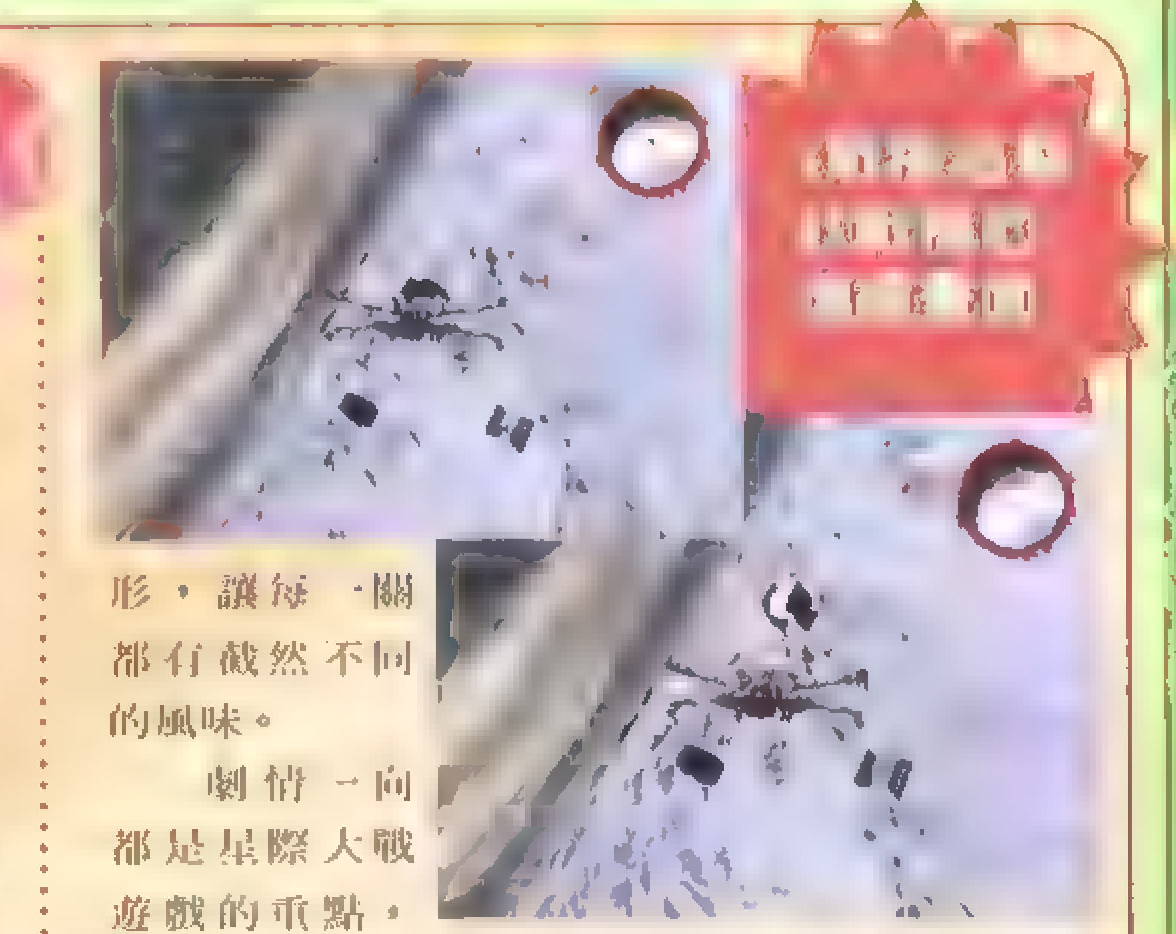
或許資深一點的玩者看到這裏會問道：「咦，在「X戰機」（X-Wing）的資料片中我不是已經玩過這段情節了嗎？」。事實上，雖然這兩個遊戲設定在相同的時間中，但是兩者的戰場和敵人完全不同。「X戰機」的背景是在無重力的浩瀚太空裏，對付的是帝國的戰艦和戰機；而「俠盜中隊」中的任務都是發生在大氣層內，主要的目標則是帝國的建築和地面部隊，以及負責爲避和攔截的空中武力。（註　）



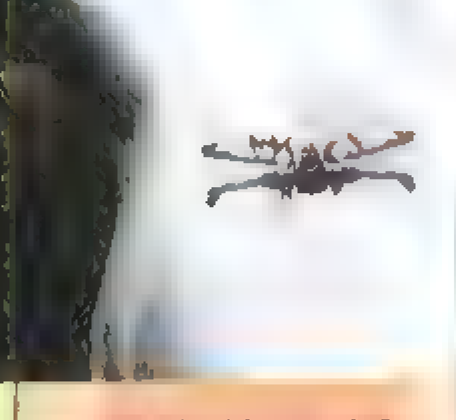
在帝國闇影出現過的偵查機器人也是俠盜中隊的獵物

多變的遊戲場景

遊戲的戰場橫跨十四個星球，每顆星球都有不同的地理環境，而且每個戰場都非常龐大，以路克的家鄉塔圖因為例，所有在電影中出現過的地點都會完整重現在遊戲中。在十六關之中玩者必須在草地、峽谷、冰原、沙漠、海洋、火山、森林以及城市等地形中執行任務。有一關甚至和【帝國大反擊】中的雲之都一般，讓玩者在懸浮於氣體行星天空中的建築之間穿梭。任務發生時的天候也都不盡相同，或烈日當空、或烏雲密佈、或彩霞滿天、或寒星點點。不同的天候搭配各種地形，讓每一關都有截然不同的風味。



劇情一向都是星際大戰遊戲的重點，每一關之間的過場動畫刻畫出故事的大綱，但是最主要的劇情發展都是發生在玩者在玩遊戲的時候。每個任務都有多重的目標，而且會隨任務的進行而更改。舉例來說，塔圖因的那一關一開始，玩者只是在天空中漫無目地的飛著。突然，魏奇的聲音從耳機中傳來，通知玩者說你的家正遭到帝國部隊的攻擊。剛解決完這邊的敵人，一群鈦轟炸機卻已經飛臨莫斯艾斯里太空港的上空，玩者必須要飛越沙丘海，穿過乞丐峽谷，加速趕去攔截。





惡劣的天候，俠盜中隊仍然全力出擊！



劇情導向的戰鬥任務

▲在冰雪星球上的AT-AT是反抗軍的主要敵人

▲精彩刺激的空戰是俠盜中隊執行任務的一部份

遊戲中的任務包括搜索並摧毀、空中支援、偵察、救援、護航及纏鬥等不同的類型，因此雖然俠盜中隊一向偏愛X戰機，為了因應不同的任務需求，玩者也有機會在遊戲中駕駛Y戰機、A戰機、V飛艇以及雪飛艇等飛行器，而且配備的武器也會依任務的性質而改變。玩者在任務中要面對的敵人除了熟悉的AT-AT、AT-ST、鈦式戰機以及帝國的各種機器人之外，地面砲塔、降落平台以及護盾產生器也會是玩者的目標。和「帝國闇影」中的僚機不同，「俠盜中隊」中的僚機有時候會有自己的任務目標，如果不小心讓他們被擊落，他們的任務玩者可得一併執行。



A戰機以靈活的戰術動作突擊帝國衛星站

根據玩者的表現，遊戲會給予玩者應有的獎懲和升遷。如果玩者不滿意自己的成績，或是想嘗試使用不同的戰機，可以重新執行任何一個已經完成的任務，爭取更好的表現。當使每個任務的表現都很完美，玩者有機會可以選擇秘密關卡或是超級戰機。

遊戲的控制方法同樣也是承襲自「帝國闇影」的第一關，玩者可以選擇從駕駛艙或是五台攝影機等視角進行遊戲。但是在「俠盜中隊」中，玩者對戰機擁有更大的控制權，而且不同的戰機操控性能也不盡相同：A戰機的速度很快，V飛艇非常靈活，Y戰機也還是一樣的笨重。每種戰機都會配備主要和次要兩種武器，而且當玩者擊毀某些工場或是補給站時，可以得到武器升級或是加命等獎勵（再怎麼說，「俠盜中隊」還是一個標準的動作遊戲）。



俠盜中隊執行夜間地面轟炸任務的連續鏡頭

盧卡斯出品—視覺及音效的保證

「俠盜中隊」的視覺效果十分驚人。3D模型貼圖忠實的表現出X戰機機體上的彈痕和R2機器人圓頂上的塗裝等細微的部份，同樣精緻的模型出現在遊戲中所有的物體上；即時光影運算搭配煙霧等特效，製作出諸如戰機引擎的尾焰和夜間爆炸的火光等效果，以及配合時間和天候改變的光影變化；這一切再加上全3D的地形以及前所未見的美麗天空讓遊戲中的世界看起來格外真實。

喬治·盧卡斯曾說過：「看電影時百分之五十的享受來自於聽覺。」遊戲也一樣。「俠盜中隊」的環場音效讓玩者能從引擎聲和砲火聲判斷敵機的位置，當玩者擊落一架鈦戰機後，除了看到它從機身下方飛過，還可聽到身後傳來的爆炸聲。星際大戰不能沒有約翰威廉斯的配樂，「俠盜中隊」再次用互動式音樂系統，隨著場景及局勢的改變，不同的旋律適時的轉換，完美的襯托出遊戲的氣氛。

華麗的聲光效果，豐富的劇情，以及緊張刺激的空對空／空對地戰鬥，從各方面來看，「俠盜中隊」都是一套好遊戲。不論你是否玩過「帝國闇影」，不論你是否是星際大戰迷，「俠盜中隊」都不會讓你失望。

Y戰機銜命執行地面轟炸任務的連續動作

〈註一〉如果想玩玩看「帝國闇影」的第一關的話，可以找一下去年雜誌附的試玩光碟，「帝國闇影」試玩版的內容就是完整的第一關。

〈註二〉想要重溫「X戰機」和「鈦戰機」或是體驗這兩個經典作品的玩者們，可以試試將這兩套遊戲換上全新引擎的「星際大戰 [illegible] X Wing Collector's Series」

你準備好要加入俠盜中隊了嗎？

在雅汶戰役中，紅中隊十二架X戰機的主要任務是攻擊死星地表的砲塔，以及一波接一波的鈦戰機，掩護金中隊的Y戰機進行投彈飛行。在金中隊被全數殲滅後，紅中隊接下他們的任務，先後執行兩次投彈飛行，終於在死星發射超級雷射的前一刻將質子魚雷射入死星的反應爐，炸毀死星。

雖然任務成功了，但是紅中隊也付出了慘痛的代價，十二個飛行員只有兩個回到基地接受表揚，其餘包括紅領隊在內的十名飛行員都不幸喪生了。生還的兩位飛行員在反抗軍撤離位於雅汶四號衛星上的基地後，召募了反抗軍中的飛行精英，成立一支新的中隊。為了紀念戰友，他們自稱是第二代隊員，將第一代隊員的榮耀歸於在死星上犧牲的紅中隊隊員們。日後，這支隊伍協助摧毀第二死星，並主導反抗軍攻下帝國首都科洛斯根，成為全銀河最知名的飛行隊伍。他們的名字叫：「俠盜」

第二代俠盜

基本資料：

魏奇·安提利斯

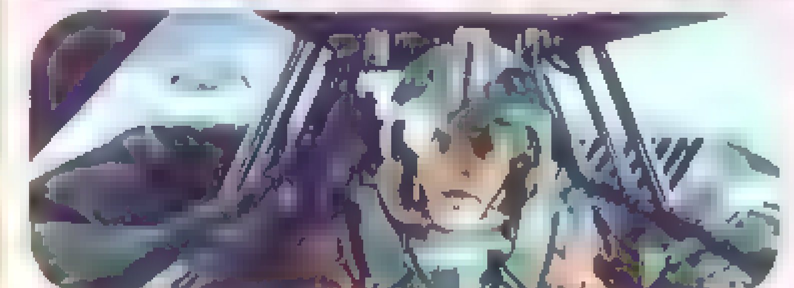


魏奇·安提利斯是雅汶戰役中另外一位英雄，他來自科瑞利安，小時候雙親就被海盜殺害了。靠著自己的努力和父母的積蓄，他買下一艘貨船，開始為反抗軍運送武器，就此成為反抗軍的一員。憑著優異的飛行技術，他被分派到雅汶基地中的紅中隊，呼號「紅二號」。在雅汶戰役中他和路克合作解決了許多鈦戰機以及死星上的砲塔，並在路克進行投彈飛行時擔任他的掩護，但因為機身被達斯·維德擊中受損，不得不提早離開戰場。魏奇的飛行能力一般公認為僅次於於路克。

路克·天行者



路克·天行者這個來自塔圖因的鄉下小孩從小就很喜歡飛T-16躍空號飛艇，而且是乞丐峽谷飛艇競賽的紀錄保持人。他在因緣際會下來到位於雅汶四號衛星上的反抗軍基地，由於他的兒時玩伴，現任「紅三號」飛行員的比格斯·暗光者極力推薦，紅領隊破例讓路克加入紅中隊，呼號「紅五號」。在雅汶戰役中他擊落許多敵機，並且在最後一刻靠著原力以及隊友的協助一舉摧毀死星，成為反抗軍最新的一個英雄。路克現任俠盜中隊的隊長。



柴夫·山內斯卡



柴夫·山內斯卡是中隊裏年紀最大的一位飛行員，他出生在貝斯平星系的凱提克太空站，在帝國謀殺了他暗中支持反抗軍的父母後加入反抗軍的行列。他的戰績十分輝煌，駕駛反抗軍的各型戰機都有非常豐富的經驗。

魏斯·詹森



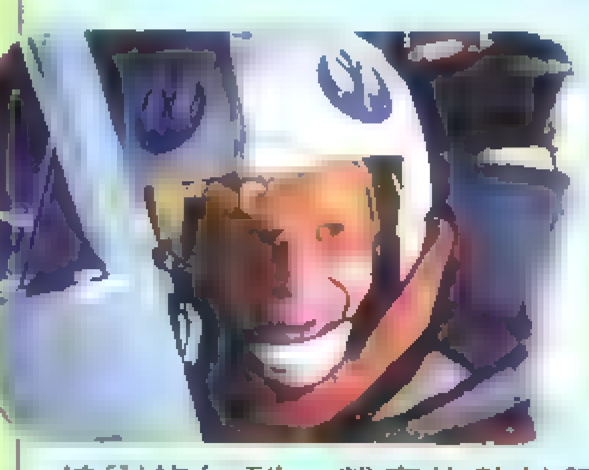
魏斯·詹森和紅中隊中的「紅六號」傑克·波金斯是非常好的朋友。在波金斯飛Y戰機的時候，詹森曾擔任他的砲手。他精準的瞄準能力配合波金斯的飛行技術替反抗軍贏得不少勝利。現在他也是俠盜中隊的一員，並且在魏奇飛雙座機時擔任他的砲手。

德瑞克·「哈比」·凱力凡



德瑞克·「哈比」·凱力凡和比格斯·暗光者是帝國軍校的同學，因為不同意軍校的教育方式，他和比格斯在同一個時間退出軍校。和比格斯不同的是，離開軍校之後，他跑去蘇祿斯特星系做起走私的交易，後來才加入反抗軍。

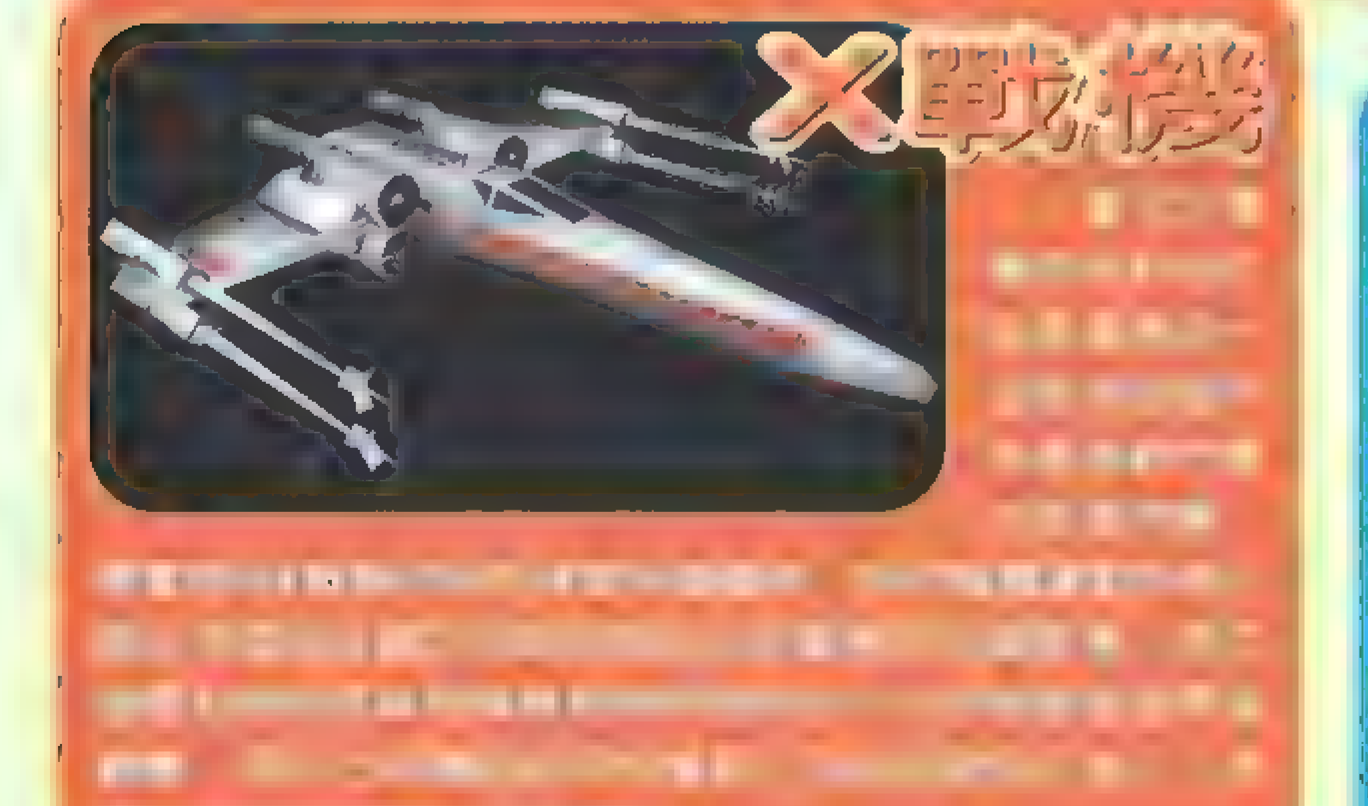
戴克·瑞爾特



戴克·瑞爾特是俠盜中隊中最新也是最年輕的成員，他從小生活在卡利斯特六號行星上的帝國集中營中。他從集中營逃出來後隨即加入反抗軍的行列。戴克的熱忱彌補了他在經驗上的不足，現在他是路克的學生，並擔任路克的砲手。

俠盜中隊 戰機簡介

X戰機



[illegible]

Y戰機

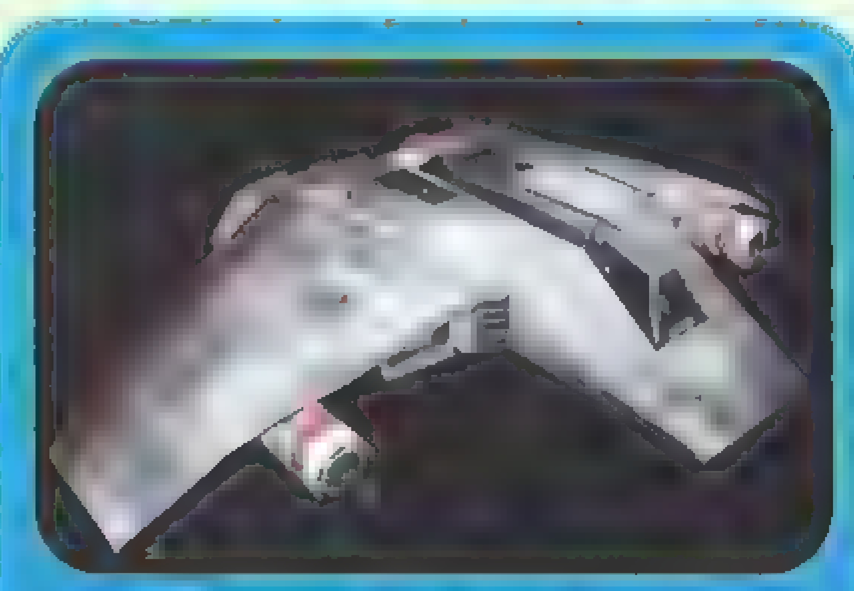


[illegible]

A戰機

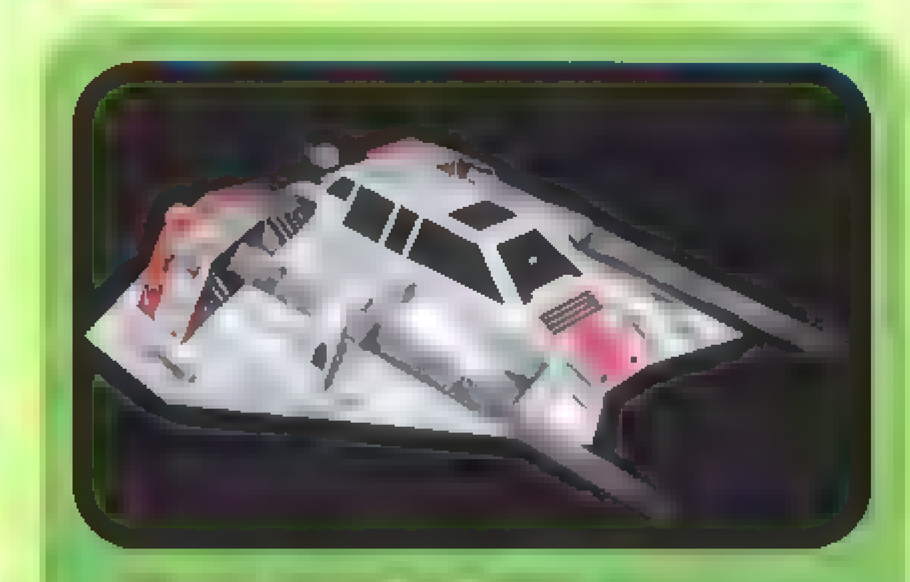


[illegible]



V飛艇

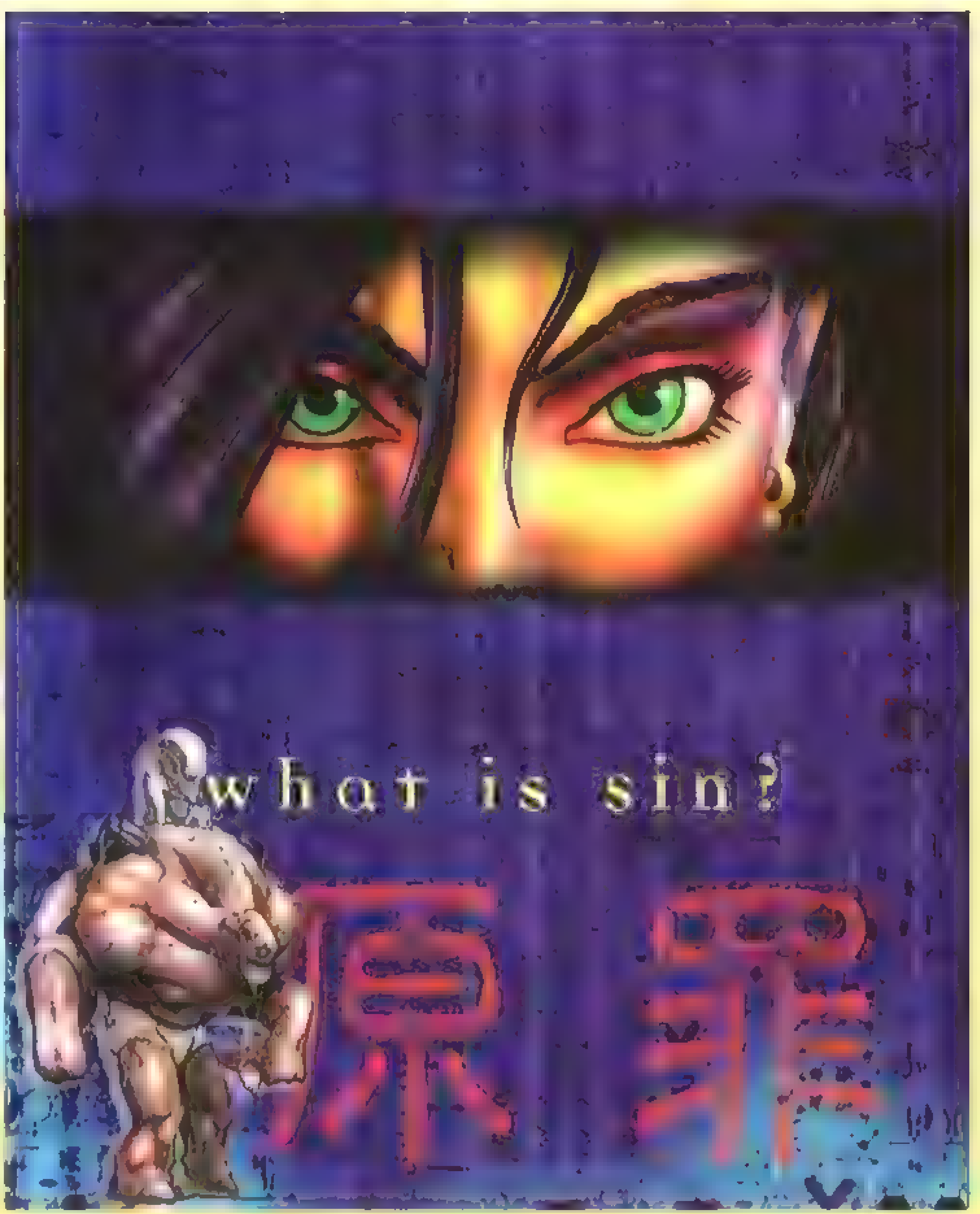
[illegible]



雪飛艇

雪飛艇是反抗軍的技術人員為了適應嚴寒的雪地氣候，從T-47飛艇改良而來的。基於相同的原因，T-47也可能被改裝成沙飛艇[illegible]具有很好的運動性能。雪飛艇需要兩個人操作，飛行員負責駕駛，而砲手則負責控制兩挺雷射砲以及在機身後方[illegible]

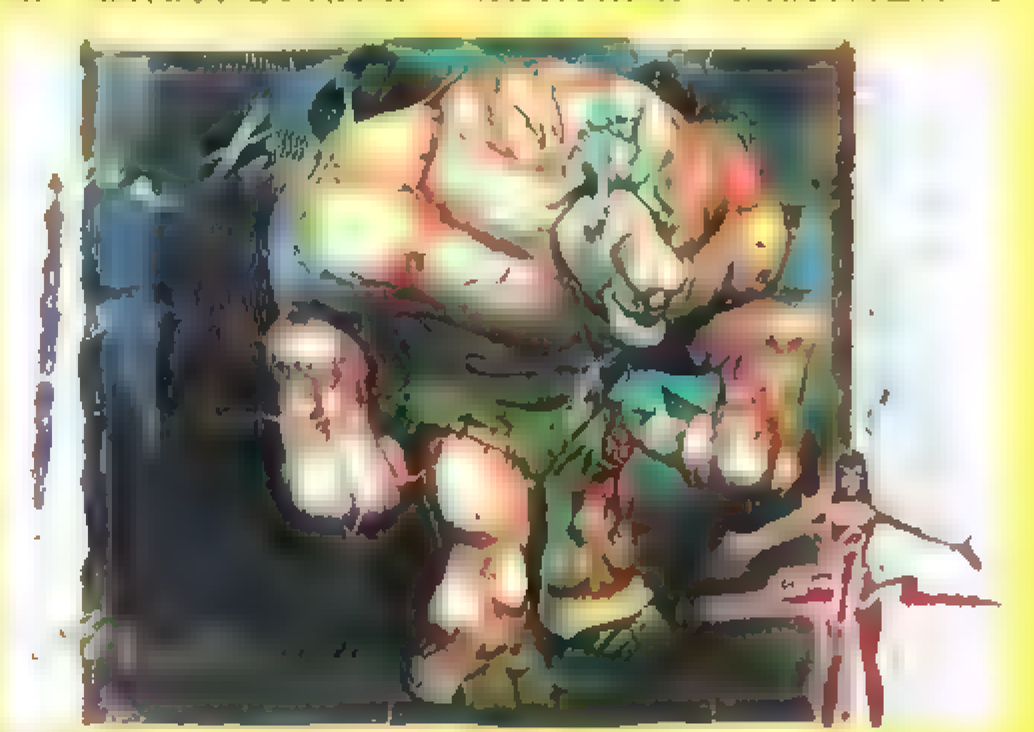


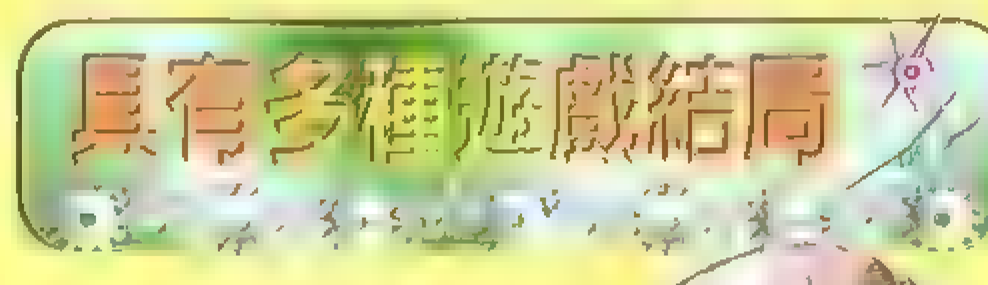


「原罪」的故事背景設定在約100年後的未來，場景設定在繁華的城市—自由市中，那時候犯罪勢力的猖獗已使得地方警力無力維持治安，整個城市陷入隱藏在罪犯集團之後頭目的掌握中。

憤怒、忌妒、貪睡、淫慾、貪婪、自滿、它們是聖經記載摧毀人類的七種原罪，然而在最近的電腦遊戲市場裡，「原罪」則是一款由 Ritual Entertainment公司研發的次世代第一人稱3D動作遊戲的名字。國內的玩家可能不太熟悉Ritual Entertainment這家公司，事實上這家公司在推出雷神之鎚官方版的資料片（Quake Mission Pack：Scourge of Armagon）之後，就成為遊戲排行榜的長勝軍而深受注目。原罪製作小組的大部分成員是當年製作「毀滅公爵」而異軍突起的原班人馬，籌劃時間超過兩年。

由於一般警力無法阻止集團罪犯，政府轉而尋求私人武力的協助。這個正義的力量是稱為HARDCORPS的組織，玩者扮演的就是這個組織的領導人約翰布萊德（John R.Blade）中校。依照劇情的發展，玩者在城市中六個不同的地區中，完成各個獨特的一連串任務，並且逐步解開一個隱藏在城市中的迷團。遊戲剛開始，布萊德對於城市的陷落與辛克萊這位美艷壞女人的關係並無所知，玩者的第一個任務是去偵辦一場銀行搶案，然而經過深入調查之後，才漸漸發現艾莉克絲辛克萊（Elexis Sinclair）這位美艷的生物學家，是犯罪猖獗的幕後黑手。

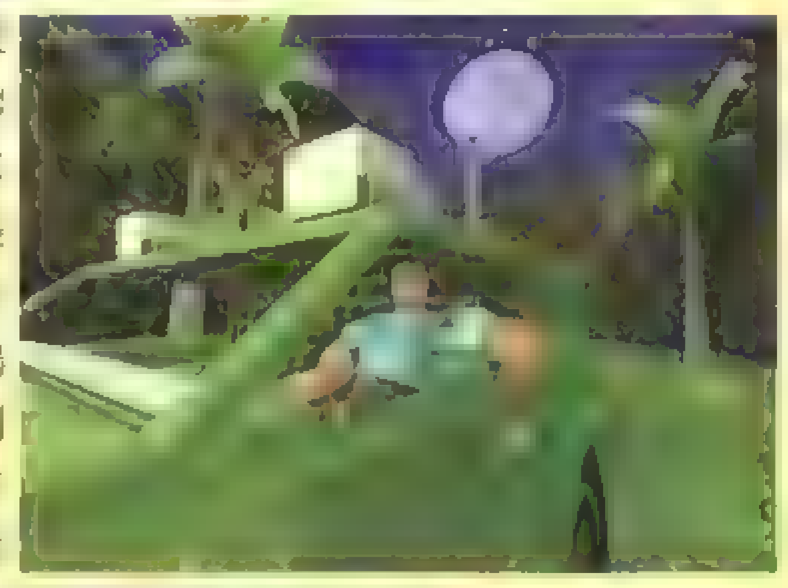




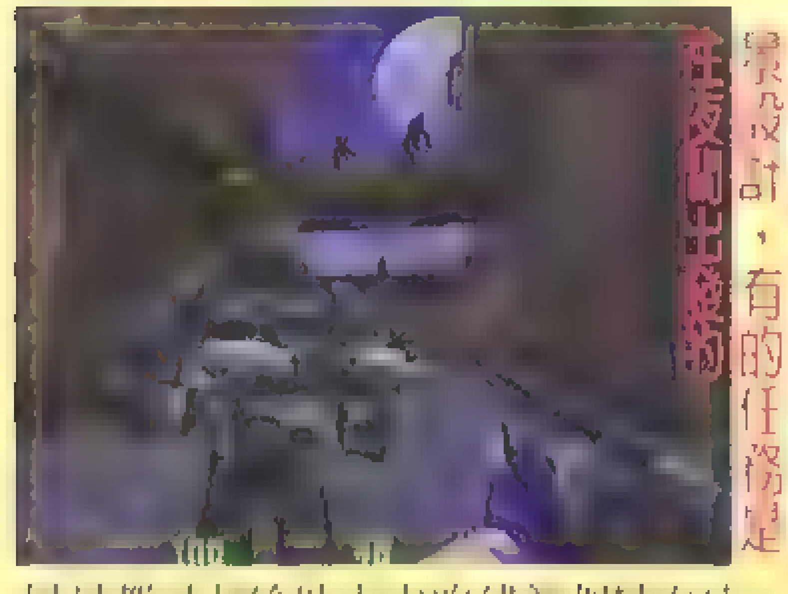
原罪有著多種遊戲結局，取決於玩者在遊戲過程中不同的動作和選擇，當玩者在遊戲中每一次作了新的嘗試選擇後，都會直接影響到往後的遊戲內容，甚至於在完成整個遊戲後也會有不同的結局出現。也就是說原罪具有極高的重玩性，玩者可以多嘗試在遊戲過程中殺了或不殺某些人、開啟或關閉不同的開關，保證可以獲得完全不一樣的體驗和享受。



遊戲場景設定互動真實



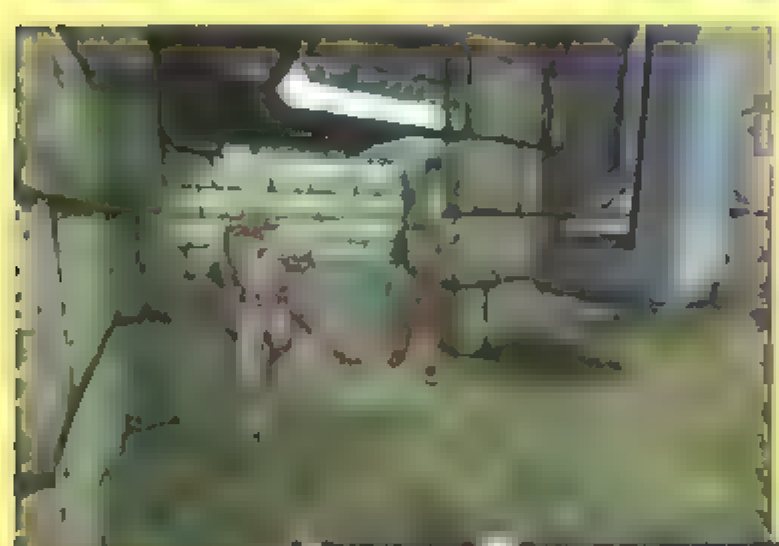
為了使玩者可以體會到近乎真實戰鬥的張力，原罪在設計遊戲場景時，特別着重它的真實性，每個場景都是以城市中的建築架構而成，玩者就在現代化城市中的大樓、工地、發電廠及十幾種真實場景中進行探險，設計者希望，玩者將會感覺到，就像是在自己生活中熟悉的都市環境中戰鬥和冒險。



◀遊戲中包括各種場景設計，有的任務是在夜間出任務



互動性更高的人工智慧表現



原罪在遊戲中人工智慧表現極佳，不再是祇需一路殺過去的遊戲，電腦對手可以依照環境的變化作不同的反應，舉例來說，當他們受到太多傷害時，他們會逃開並且醫療傷勢。提高後的人工智慧使電腦對手具有和人類相類似的反應，如果玩者採用放輕腳步不去驚動到電腦對手的方式，可能不開一槍就偷偷地溜過整個地區。



科技基因工程演變的敵人會逐漸出現

▲電腦敵手的人工智慧很高，不同的敵人會有不同的行為模式

配合劇情的高感度音樂

音樂效果確實可以增加遊戲的氣氛，原罪的設計者希望最新的音樂系統，要帶給玩者前所未聞的遊戲樂趣。他們這套音樂系統，主要是遊戲能依照玩者進行方式改變音樂節奏，舉例來說，當玩者在殺得盡興時，音樂也隨着加快節奏；而當玩者輕巧地巡曳或尋找伏擊點時，音樂也會隨之低迴。遊戲



中共有八種不同節奏的音樂，將會依玩者進行遊戲的方式，營造出豐富動人的環境與氣氛

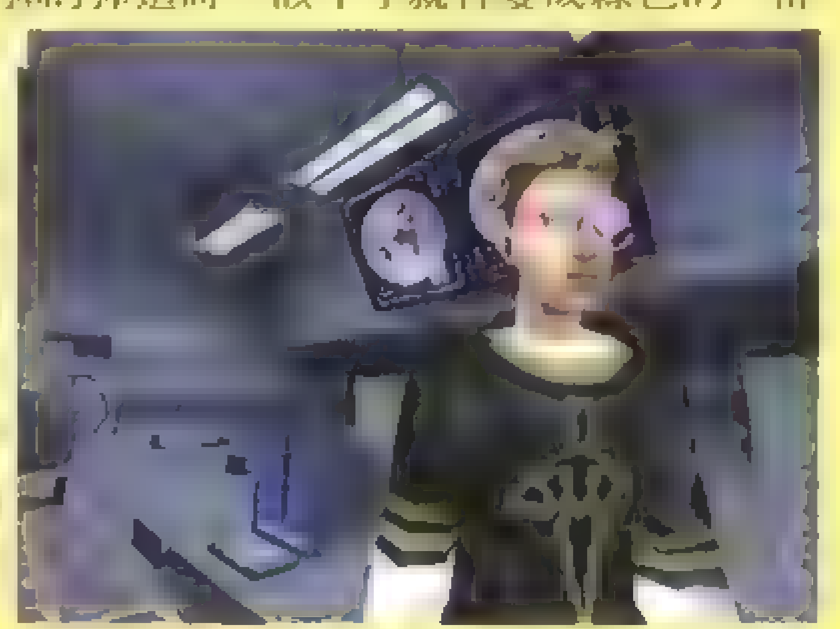


武器系統

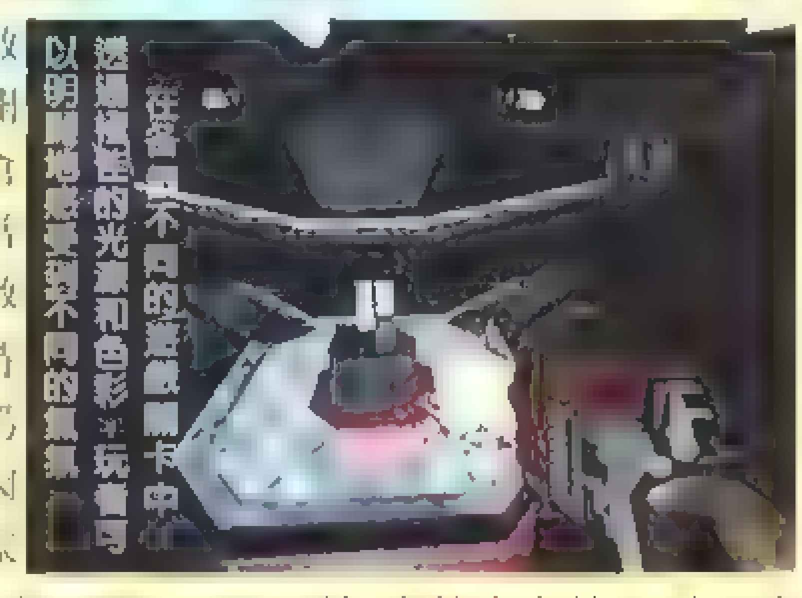


好的戰士怎麼可以缺少好的武器？原罪設計群也依照遊戲場景的特性，精心設計出好幾種獨特的武器，包括可以長程瞄準射擊的來福槍、遙控爆炸裝置及其他前所未見的新武器，當然還有威力極強、將敵人肢體四分五裂的終極武器

準確的武器系統是Sin另一個值得一提的特色。在螢幕的中央有一個小型的十字，當敵人進入了玩家子彈的彈道時，該十字就會變成綠色的 當玩家擊中敵人時，擊中的部位也是相當重要的。Sin有著相當準確的撞擊測試程式

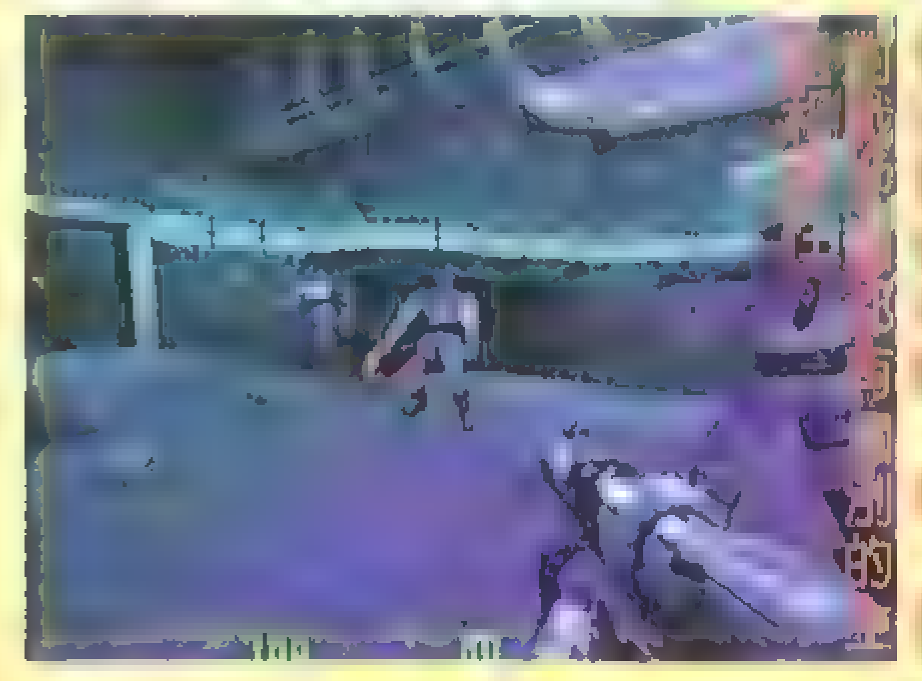


碼，也就是說，遊戲的引擎除了知道人物中了槍之外，還知道那一個部份中了槍。當玩家打中敵人的腿時，敵人就會失去行動的能力；當玩家打中敵人的手時，敵人就無法開槍，並且倉惶逃走；當玩家打中敵人的頭時，他就會馬上死亡 因此，當玩家們在玩Sin的時候，除了要打中敵人之外，還要確實的瞄準頭部，才能夠讓其一槍斃命



在各個不同的遊戲關卡中，透過精緻的光源和色彩，玩者可以明顯地感受到不同的氣氛

多人連線激戰



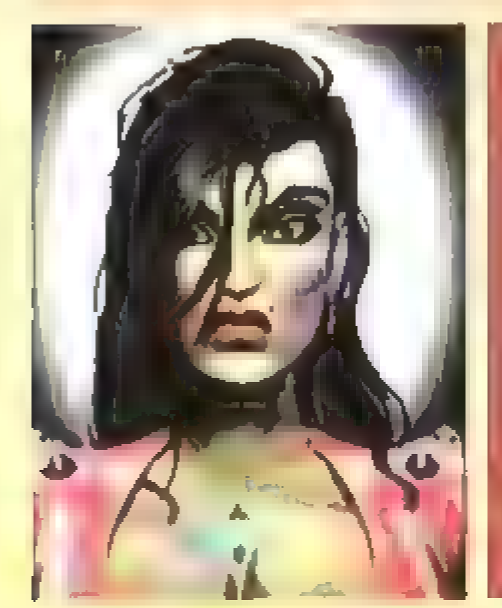
原罪提供多種連線遊戲的方式，當然了支援數據機、地區網路及網際網路等連線方式，尤其值得一提的，是遊戲中專為多人連線對戰提供多個deathmath的關卡，每個關卡都有獨特的主題和特色，玩者可以在遊戲的 個主要人物中，挑選其中一個進行多人連線比賽。



人物特寫

艾莉西絲．辛克萊

Elexis Sinclaire



性　　別：女
年　　齡：31
眼　　睛：綠色
髮　　色：黑色
婚姻狀態：單身
職　　業：生化學家、SinTEK工業的領袖
識別特徵：左後臀上的刺青、足踝部的刺青

【家族關係】父親塔爾（目前下落未知），母親黛安（現居住於歐洲）

【背景資料】2006年4月12日，由塔爾辛克萊博士和黛安凱特辛克萊生於自由港豪華的郊區。艾莉西絲的母親在她兩歲的時候遺棄他們出外尋找自我。而她的父親塔爾，大學教授，也是一家大藥廠的研究科學家，獨自扶養艾莉西絲長大。她輾轉讀了很多學校，直到六歲，那時她的母親回來意圖分享塔爾的財富。塔爾收集了他及艾莉西絲於世界各地的財產，全部變換為現金藏起來，並且消失於叢林之中，逃避與他不合的妻子。對於艾莉西絲現在的基因研究，外界知道的很少。據說她正在研究某個許多科學家都不敢碰觸的領域。SinTEK工業可說是個嚴密的碉堡，即使地方政府也無法深入了解。但是有一件事可以確定，不管艾莉西絲研究的是什麼，都不會符合道德標準。

約翰．布萊德

John R. Blade



性　　別：男
年　　齡：30
眼　　睛：褐色
髮　　色：褐色
婚姻狀態：單身
職　　業：安全警備隊指揮官、武器專家、HardCorps領袖
識別特徵：左臂上的HardCorps刺青

【家族關係】父親查理湯馬斯布萊德（Charles Thomas Blade）（已死亡，警官，死於勤務），母親雪莉派莫布萊德（已死亡，死於一場化學工廠火災），叔叔蕭瑞特當納布萊德（已死亡，安全警備隊指揮官，以及HardCorps前任領袖，被不明人士攻擊致死）。

【背景資料】西元2007年7月28日生於自由港（Freeport）這個混亂的都市，約翰是個很普通的小孩子，他愛他的父母親，他的父母親也疼愛他。父親查理是自由港警局的警官，母親雪莉則是LegionTEK企業一家化學研究機構的監督長。

他們總是努力讓布萊德生活在自由與富裕的環境，直到他的母親意外死亡之後，一切就變了。她死在一場她所指導的一個化學工廠的火災。在撤退行動中，因為她不願留下任何人，而讓自己的生命付出了代價。約翰現在正著手調查最近U4迷幻藥的流行風潮，這種藥似乎會讓某些上癮的人致命。

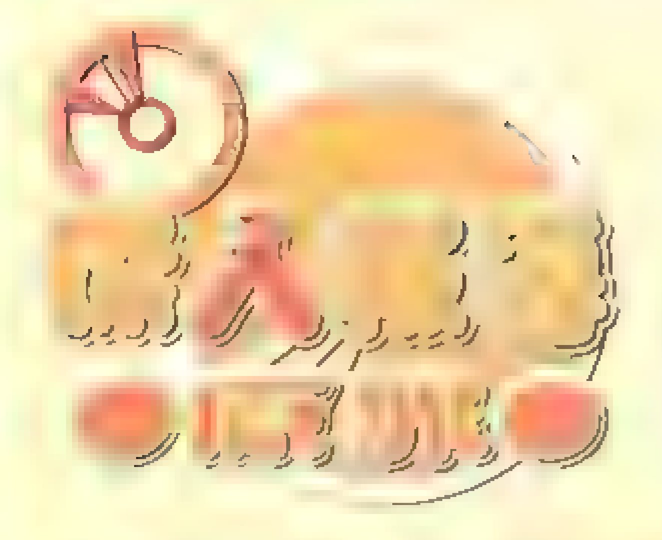


原罪製作者Scott Alden專訪

Scott Alden是Ritual公司製作原罪三人設計小組中的一員，負責直接掌控遊戲的內容和製作進度，由於原罪兩次試玩版推出獲得眾多好評和回映，本刊特別進行本次專訪：

問：請問你在Ritual公司的工作？

：我之前在3Dfx公司的研發支援部工作，在1997年12月1日加入Ritual公司，目前是原罪製作小組成員之一，程式部分是由我在負責，小組中



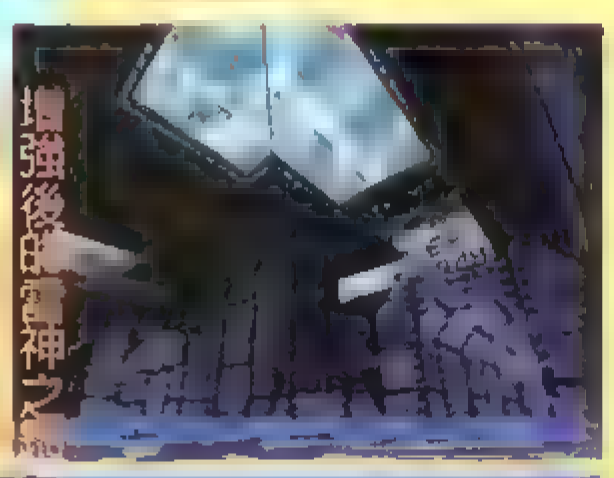
還有Mark Dochtermann和Jim Dose兩個成員。

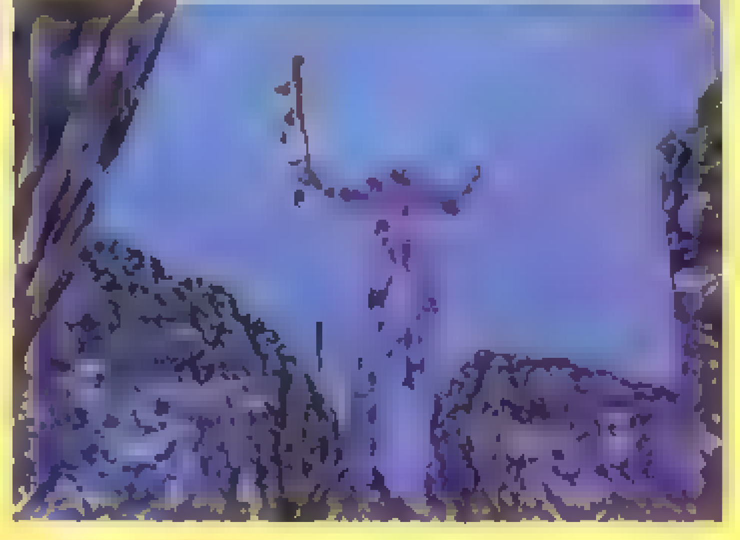
問：原罪的遊戲內容與一般的冒險遊戲有那些不同



：目前市面上大部分的第一人稱射擊遊戲，都是那種找鑰匙、開門、過關的遊戲模式；可是在原罪中，你必須要找鑰匙、開門、控制電腦、解除炸彈、操控機器人、和隊友合作、駕駛巨大的機器之後，才有可能過關。也就是說，玩者不再祇靠一路屠殺就可以，善用頭腦並且和隊友合作也不可缺少。

問　使用雷神之鎚二的引擎製作遊戲，與你以前的工作有什麼不同？





：與我之前在3Dfx公司的工作比較，原罪是我目前為止遇到過最大的專案，我非常高興在這次工作中接觸雷神之鎚　的引擎，因為對我來說，使用別人的3D引擎來達成自己規劃的畫面效果，非常具有挑戰性，不但學習到更多遊戲程式設計的工作，同時也瞭解到更多遊戲中除了3D以外的重要因素。



問　原罪的試玩版吸引非常多人的興趣，在正式版中，還會有那些新的特色

答：在原罪的正式版中，將會增加更多的遊戲中動畫及對



話。舉例來說，在試玩版中的銀行搶匪Mancini，我們祇在文字說明檔中說明他搶銀行的原因，玩者必須先去讀了才會了解；而在正式版中，我們會在遊戲中加入更多探討這些角色的片段，這樣的作法，玩者很自然地就會進入遊戲的劇情中。

問：原罪的人工智慧也是遊戲的賣點之一？

：是的，原罪特別著重人工智慧的增進，這



遊戲場景的空間感十足

是由小組成員的Jim Dose研發的行爲模式，基於研發的結果，我們可以指定不同的電腦角色具有不同的行爲模式，讓他們具有不同的反應，這可以增加遊戲進行的樂趣。

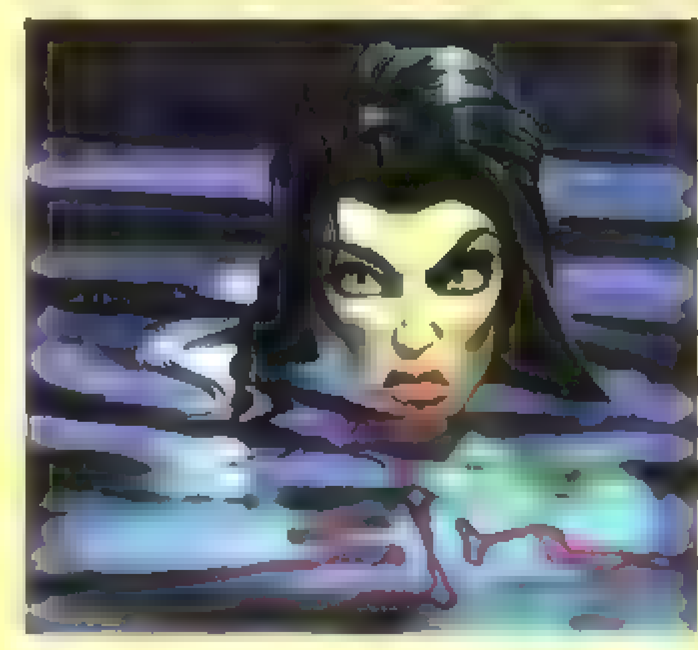
問：原罪的多人連線對戰方面呢？

不要胡亂攻擊，否則個性溫和的工人也起而反抗的

：我們盡力讓多人連線對戰執行順暢，用28.8K的數據機就可以加入連線了。

問　在製作過程中，還有其他有趣的事嗎

：原罪試玩版推出後，我們收到如雪片般的反應和建議，幾乎快將辦公室給淹沒了，有些建議已經採用在正式版中了，現在我最想知道的，是玩者們對於原罪正式版會有什麼樣的意見。



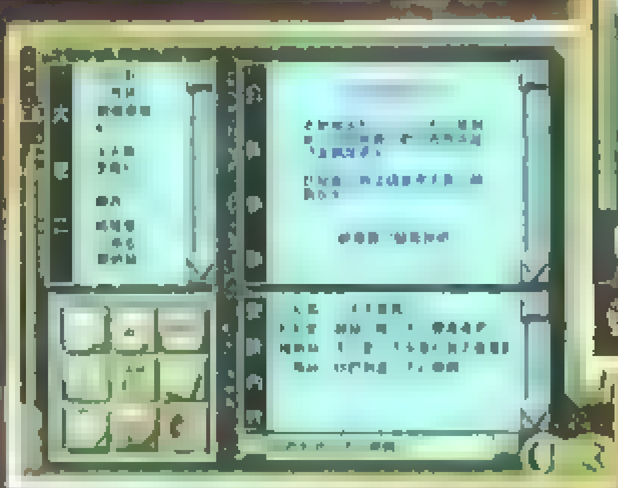
Sin原本應該在今年年初就推出的，由於設計小組不斷的想要加入新功能，因此遊戲的推出日期不斷的延後。其實的原因是因爲Ritual Entertainment將一部份的Sin設計人員轉到Sin二代的設計小組去了，因此，在最後一個關頭遊戲設計小組嚴重的缺人。不過，據Activision的公關部門表示，Sin確定會在年底以前推出。目前在網路上已經可以下載本遊戲的試玩版，玩家們可以親自的體驗一下。



賭神2000

上市熱賣中











訂作自己的臉譜

高達萬餘種的3D臉譜模組組合，自己選擇最酷的造型，還可以任意搭配您喜歡的流行服飾。

賭神之旅

近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多樣式發展，多結局的劇情架構，讓您不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。

功能強大的『賭神網』

最真實的網際虛擬賭壇，除提供完整的賭場階級制度外，精心設計的尋人、對手資訊、排行榜及賭桌B.B.CALL等功能，讓您充份享受以賭會友的樂趣。

職業大賽

休閒模式

撿紅點、大老二、

押寶、輪盤、

天九牌、五條龍、擲雙骰、

巴拉、推筒子、太滿貫等十六種博奕遊戲。



易迅網路



巨象兔子 人形兔子 鯊魚兔子 變形生物齊出 前所未見

傳送箱 離子槍 雷射場 熔岩池 各式魔卡道具

利用直升機 禿鷹 猴子 巨象 兔子 上天下海無所不能

換上擄人服裝 合著Lovetta Lynnlike搖滾樂 讓異形翩翩起舞

Digi 3D引擎 360° 無限視角 物理動作 光影特效前所未見

太空邦妮

SPACE BUNNIES MUST DIE!

歡樂影視國際股份有限公司

TEL:(02)2351-3291 台北市永康街23巷23

ripcord

JINX

Panasonic

Imagineer

TGL™

●作業系統：Windows95®中文版
●CPU：Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源：MIDI-GS規格
●CD-ROM：2倍速以上(建議使用4倍速以上)

快刀乱麻

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
http://www.tgl.com.tw





CD-ROM For Windows 95

TGL™

培育未來的理想女王

Le ROMAN de La REINE á GERTRUDS

浪漫創世神話

「浪漫創世神話」是以一個幻想中的國度．凱爾得露思為舞台，所架構出來的浪漫女王育成遊戲　讓您從十二位未來女王的候選美少女中選擇一人，由您擔任她成長學習過程的管家兼全方位導師，引導她充實的渡過青春年華的每一天

這些已成為女王候選人的美少女們，基本上都會聽從管家您的指示，努力學習詩書學、哲學，或是進行魔法、格鬥技的修練，培養動靜皆宜的資質　不過荳蔻年華少女心本難捉摸，有時可能心情不好對您發個小脾氣，或是不聽從您的指示、蹺課偷溜出去玩……身為天下超級無敵管家的您，可不能就放任她不管哦！好好運用您過人的耐心、愛心，讓她們能逐漸培養出成為傳說中浪漫女王的自覺。

當然在風情萬種的美少女群裏面，有機靈聽話的乖乖女、也有令人大傷腦筋的小娘皮……希望您能體察少女們的微妙心境，讓她們能在您的關愛下，順利成長為理想中繼承王國浪漫傳說的閃耀之星！

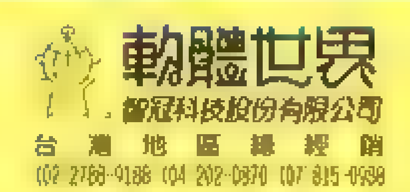
劇本．監督．天野裕充／角色設定．原畫．中澤一登／音樂：ALELIER SEALER／美術：縫部文江

王族．亞斯朵爾：飯塚亞弓／海賊．芭兒．新山志保／貴族．可洛娃：桑島法子／天使．黛亞娜：南　央美／魔法使　芳娌妮．尾村寬子／舞孃．瑪格麗特．長澤美樹／女戰士　米諾亞．大谷育江／村女　娜琪：中川亞紀子／妖精族．蕾芙．千葉千惠巳／鍊金師．莎紫　小櫻悅子／僧侶．絲蘭．夏樹里緒／龍女．瑟兒：麻生加保里／女神．凱爾得露思：前田千亞紀

● 作業系統．Windows 95中文版 / ＣＰＵ　Pentium 100Mhz 以上 / 主記憶體　16 MB以上 / 光碟機　4倍數以上 / 硬碟需求容量　150 MB以上 / 影像顯示卡．能顯示800×600解析度、16bit色以上的顯示卡 / 音效卡　對應Windows 95的音效卡

KING RECORDS

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw




軟體世界


iPC
INCREMENT P CORP
©1997,1998 IPC/SR-12W





意猶未盡？ 再玩一次？

試試這個！

無盡的宿命

守護者之劍外傳
GUARDIAN'S SWORD

SEGA PC

Win 95/98專用中文版

12月1日驚天上市！

絕命凄殺

ENEMY ZERO

◆新片上市發表會◆

11月28日下午2:00整

台北NOVA站前店3F

遊戲駭客旅主持人

SD太郎—胡龍雲先生

絕命凄殺女主角

羅菈・露薏絲小姐

將相偕蒞臨現場，詳細資料歡迎上網查詢！







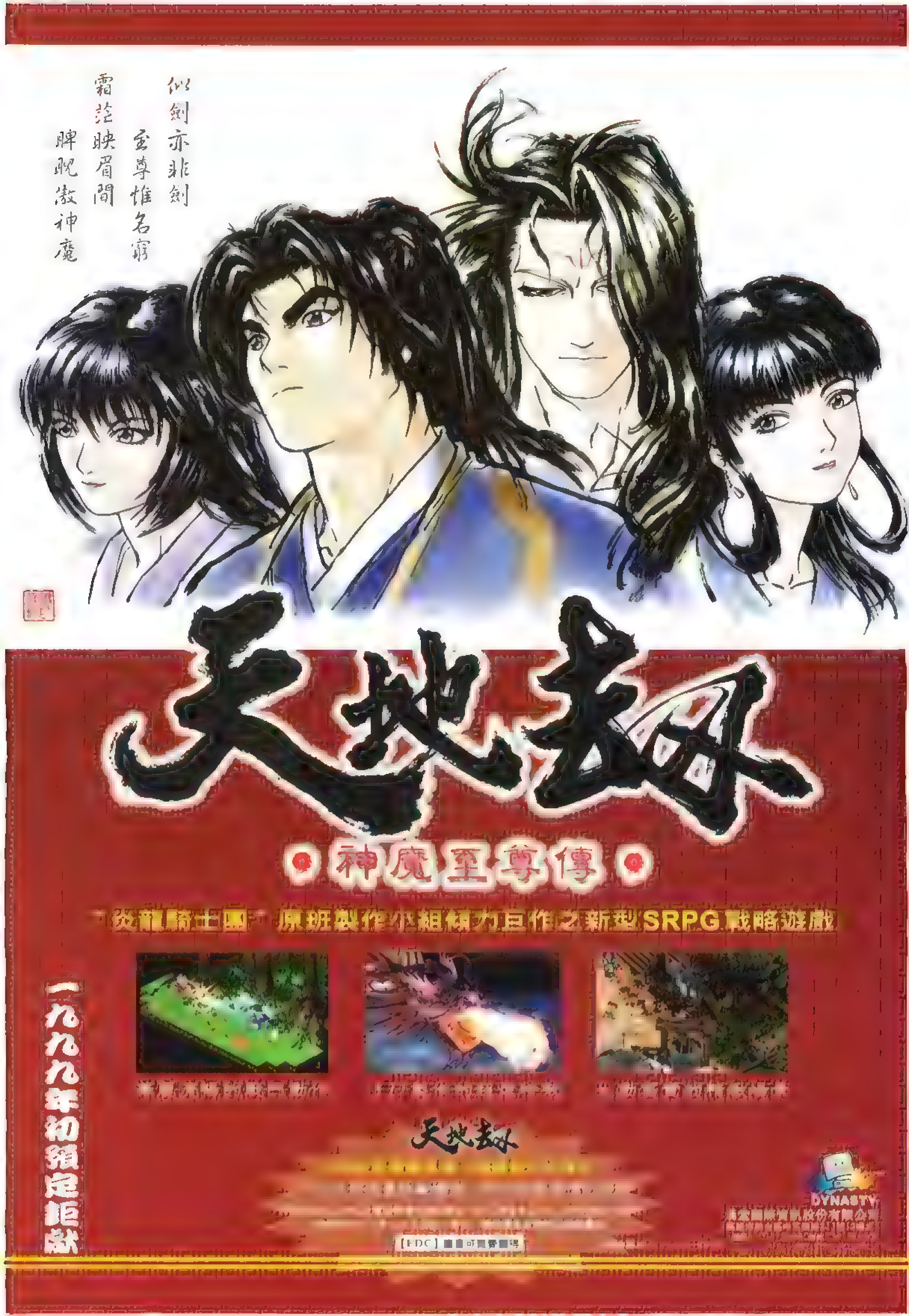
www.wo se.com.tw

義田文化事業股份有限公司

洽詢專線：(02)2662-5266　傳真：(02)2662-5263



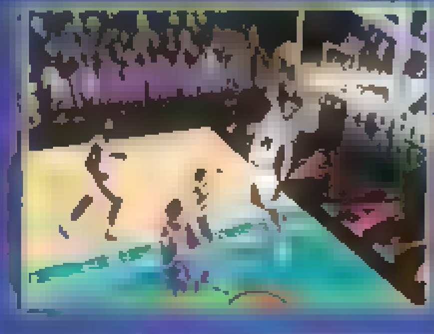
DUNE RUNNER
11月28日起讓你的電腦成爲殺戮戰場
疾速毀滅者
www.worldwise.com.tw
玩家天地

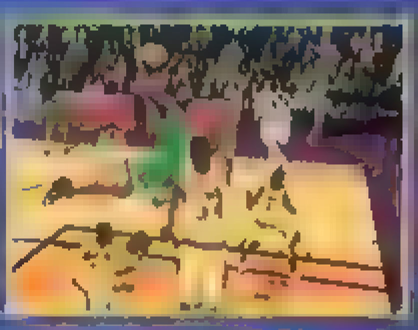

似劍亦非劍
至尊惟名窮
霜蓙映眉間
睥睨傲神魔
天地劫
神魔至尊傳
「炎龍騎士團」原班製作小組傾力巨作之新型SRPG戰略遊戲
一九九九年初預定鉅獻
天地劫
DYNASTY

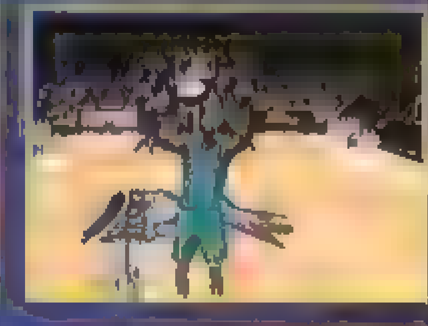
EA SPORTS

NBA Live 99

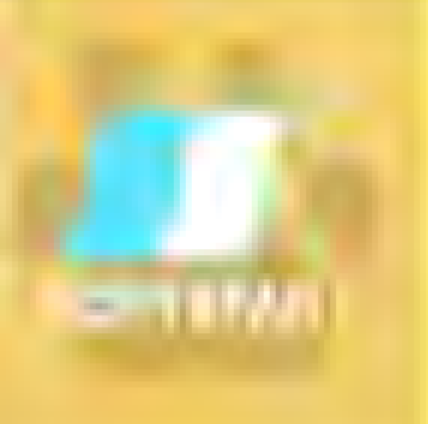
買NBA99 送 EA Sports超級臂包

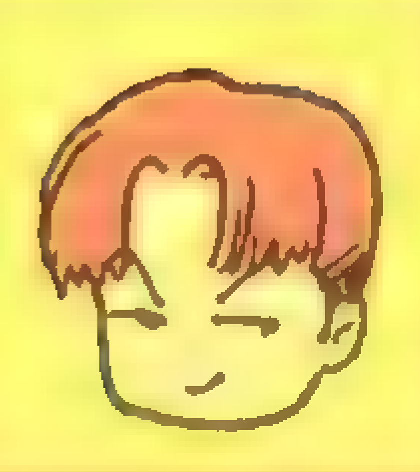











SOFTSTAR


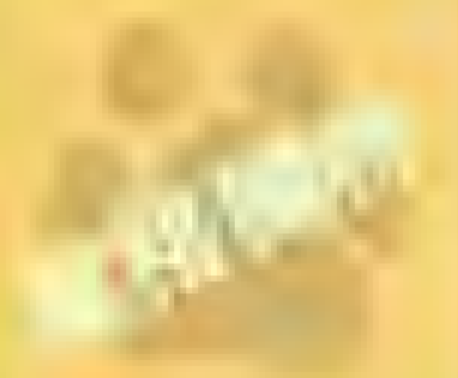
SOFTSTAR













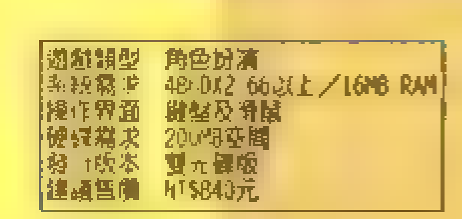
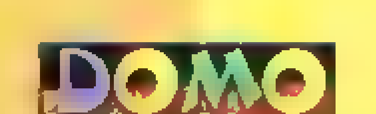









阿貓阿狗
TUN TOWN


G1001678

遊戲類型 角色扮演
系統需求 486DX2 66以上／16MB RAM
操作界面 鍵盤及滑鼠
硬碟需求 20MB空間
發行版本 雙光碟版
建議售價 NT$840元

DOMO



大宇遊戲周邊產品 GUIDE

入口

【阿貓阿狗模型娃娃】



生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃
共有六款造型，最佳珍藏限量品
千萬別錯過喔！



【可愛的真夢、樂樂大富翁造型筆】



【仙劍奇俠滑鼠墊】

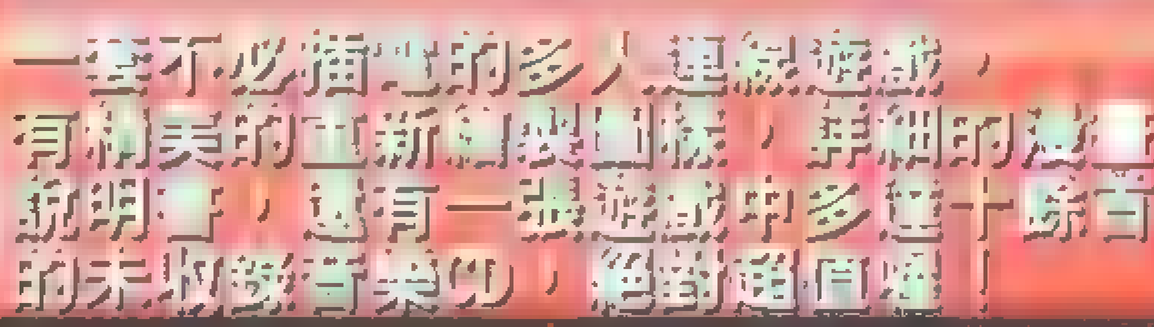


【阿貓阿狗滑鼠墊】



【阿貓阿狗戰鬥牌】





一套不必插電的多人連線遊戲，有精美的重新繪製圖樣，詳細的漫畫說明書，還有一張遊戲中多達十餘首的未收錄音樂CD，絕對超值喔！

【軒轅劍黃金紀念CD鐘】

歡慶大宇十週年，限量的軒轅劍黃金紀念CD鐘。



【大富翁娃娃鑰匙圈】





色彩繽紛，活潑可愛的大富翁四娃娃鑰匙圈即將上市囉！





請洽各電腦賣場與經銷商和各大書局購買



功能最強，操作簡單，輕鬆掃毒零負擔！

Stop! Virus '98

病毒剋星

即偵即解

反毒全自動

Windows 95/98 & Internet
專用反毒軟體

病毒剋星98+大富翁4

超值2合1
只要1080元！

安全又好玩！大富翁4

- 智慧型病毒監控掃瞄解毒快又準
- 十年專業解毒技術，病毒STOP！
- 提供全方位病毒防護措施
- 簡單好用免學，操作全自動
- 永久且方便之病毒碼更新管道



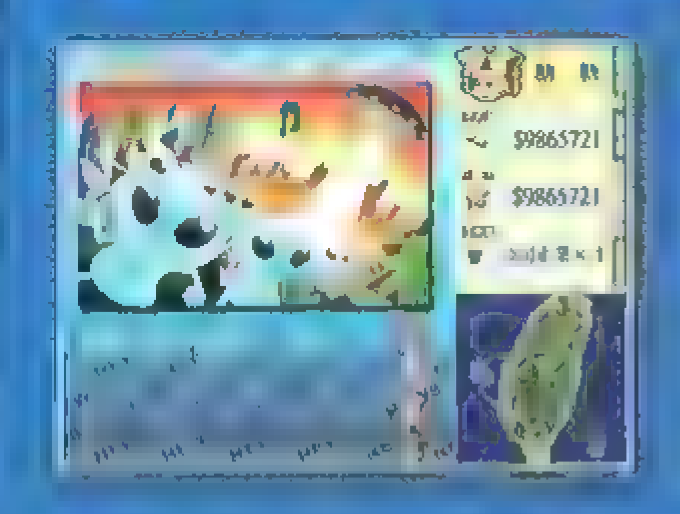
研發：
聖典科技股份有限公司
PARAGON MICRO INTERNATIONAL CO.,LTD
高雄市前鎮區中山二路91號8F之8
TEL:(07)339-4370 FAX:(07)339-3551
台北市基隆路一段172巷1號2F
TEL:(02)2753-5870 FAX:(02)2753-5576



大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd Sec.2,
Taipei,Taiwan R O C
TEL 886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
服務專線：(02)2356-0955

大富翁4

益智遊戲經典系列名作 全新再度出擊！！











- ★ 寓教於樂老少咸宜，適合全家同樂
- ★ 可1～4人競賽多人同玩樂趣加倍
- ★ 舞台橫跨臺灣、大陸、美、日等地
- ★ 五花八門、損人利己的卡片、道具
- ★ 規則可自由設定，遊戲變化更豐富
- ★ 可愛的造型設定，活潑的3D動畫
- ★ 輕鬆悅耳的配樂，生動的全程語音



讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

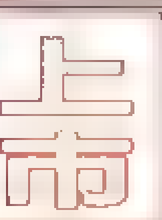




大宇資訊股份有限公司







已經上市

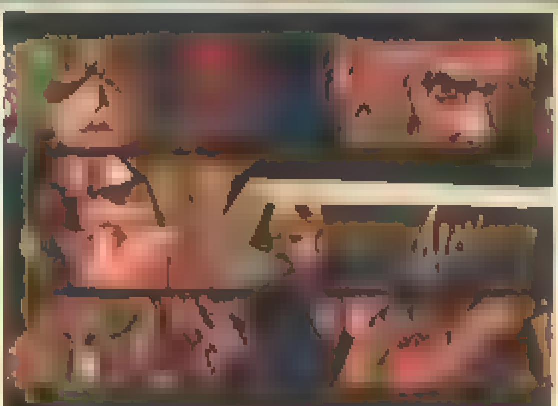
SOFTSTAR

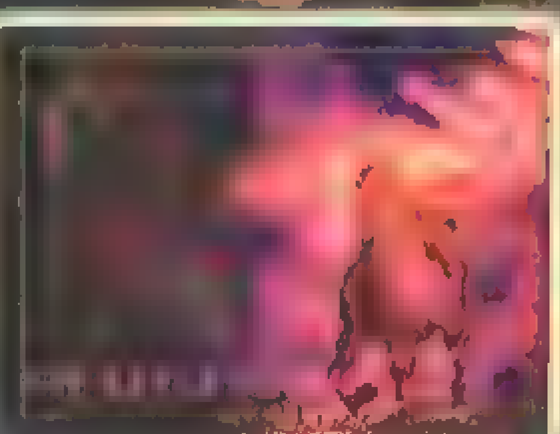
幻界霸者

ALCHEMIST

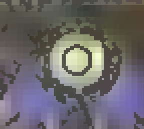
大宇資訊98年強力推薦・中文即時戰略遊戲

將全世界化為戰場，
是為生存而戰，是為勝利而戰。

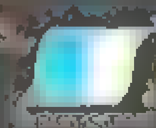





作業系統：Windows95以上，MS-DOS6.0以上
CPU：486DX-66MHz以上主機或其他相容機型
記憶容量：12MB以上（建議使用16MB以上）
光碟需求：二倍速以上光碟機
硬碟空間：45MB以上
PCI或VL-BUS顯示卡



WARP POWER
INTERACTIVE ENTERTAINMENT LTD



即時戰略 CD-ROM版 建議售價：750元



BOTHTEC®

常勝vs.不敗
銀河的霸權落入誰的手中？

宇宙曆 [illegible] 年
廣大遼闊的銀河，[illegible]成爲針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才——萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」[illegible]威利。
在這兩種正義的激烈衝突之下，銀河已被野心的熊熊火焰燃燒。
以廣闊的銀河爲舞臺，衆多個性迥異的登場人物於此進行戲劇化的鬥爭。
「銀河英雄傳說V」以全POLYGON多邊形製作的船艦與3D動畫，
試着將這些慘烈而壯烈的銀河戰役忠實地予以重現。
籠罩着銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝。
衆所期盼的全新「銀河英雄傳說V」，即將開創另一個嶄新的世紀——



Windows 95 中文版
銀河英雄傳說V

- ●精心製作CG電腦動畫，展現艦隊戰鬥之臨場感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形，態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON多邊形製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動，戰鬥系統，艦隊運作一覽無遺





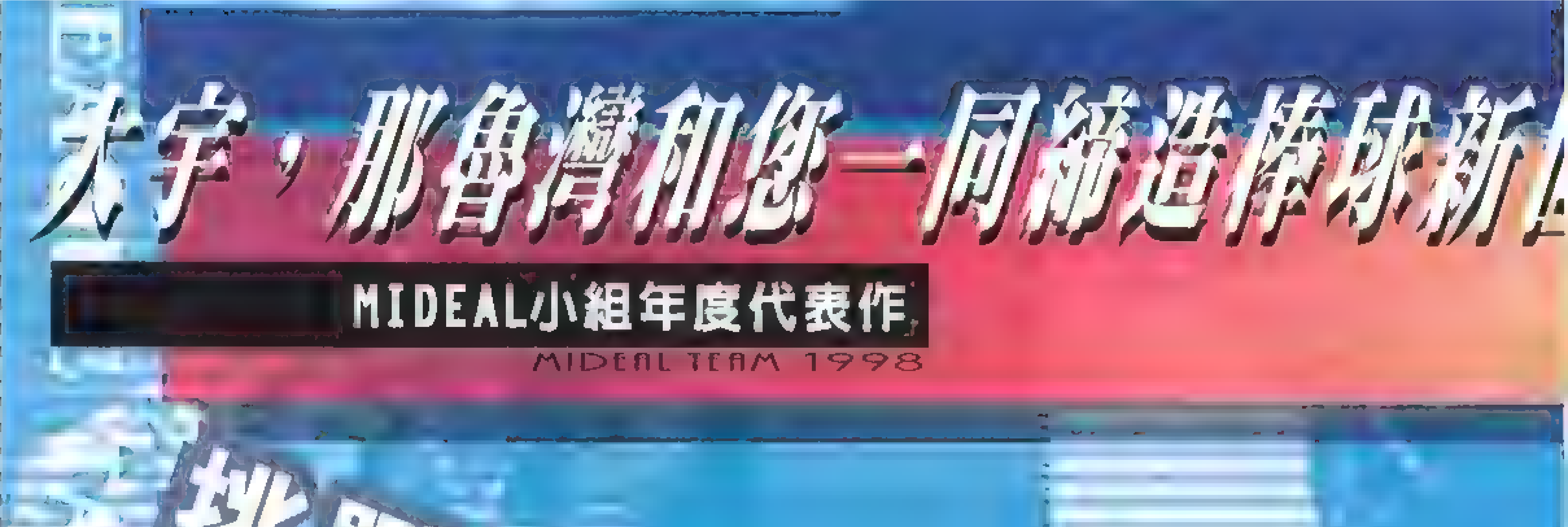
(此為Win95日文版畫面，僅供參考)

建議售價 780元

◎銀河英雄傳說IV-EX◎
A0026 2CD-ROM 建議售價 720元

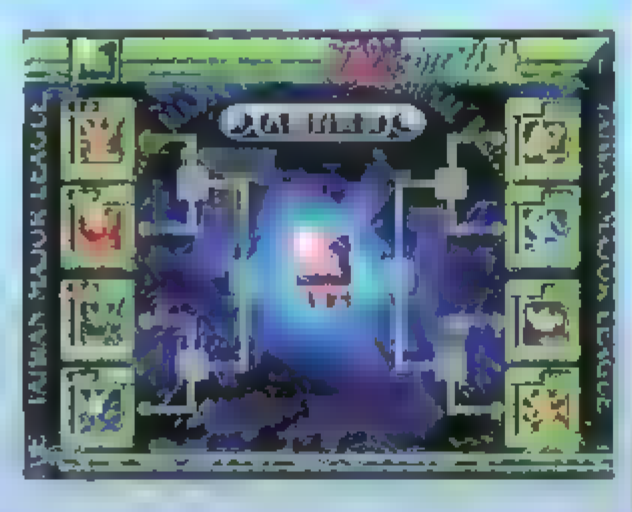


大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2
Taipei,Taiwan R.O.C
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
服務專線：(02)2356-[illegible]



…夫宇，那魯灣和您一同締造棒球新…
MIDEAL小組年度代表作
MIDEAL TEAM 1998



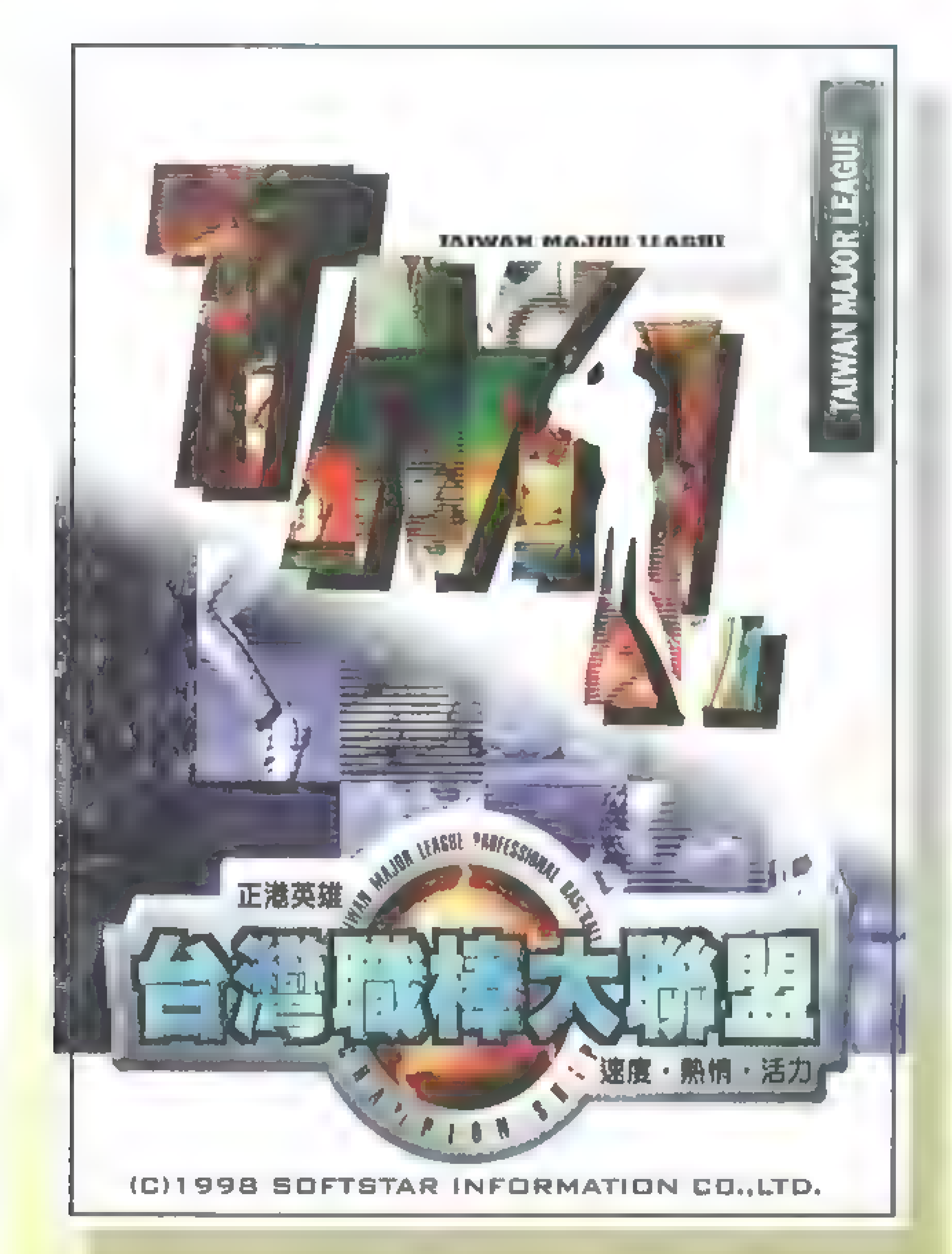




正港英雄
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
台灣職棒大聯盟
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
台灣職棒的新生
也許某天在電腦前閉上雙眼等待進入window95
你聽見上萬個加油棒相擊的鎮天價響
急促的播報聲將你拉回現實
睜開雙眼突然發現矗立在你面前的3D立體球場
如同在豔陽和細雨中一般真實
那是我們的驕傲投入一年的前仆後繼
將全台灣的十座球場搬到你家中
蔚成台灣體育界、電玩界的[台灣職棒大聯盟]
即將佔據你的每一分思想
COMING SOON!!
[近期發售]
情
活力
PROFESSIONAL BASEBALL
最・新・情・報 http://w3.softstar.com.tw/mideal/index.html
SOFTSTAR
MIDEAL
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號6F
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-0969
http://www.softstar.com.tw
服務專線:(02)2356-0955

買報送Game超值特惠專案 Part 3





訂民生報四個月

1260元

今年最紅的3D虛擬真實棒球遊戲

『台灣職棒大聯盟』

立即在你家客廳裡開打

免抽獎、馬上訂、馬上送！

系統需求

硬體需：Pentium P-75以上的個人電腦
記憶體：16M的記憶體
作業系統中文版：WINDOWS95作業系統
顯示模式：需要安裝DIRECT5以上之版本
安裝需求：能顯示640x480 Hi-Color以上之顯示卡和支援DirectX的Driver及螢幕2X CD-ROM以上
音效設備：聲霸卡相容音效卡(非必備)
操作設備：滑鼠、鍵盤、搖桿
(搖桿非必備)

【民生報 買報送GAME超值特惠專案Part3】【台灣職棒大聯盟】訂報表

信用卡號＿＿＿＿ 發卡銀行＿＿＿＿ 有效期限 西元＿＿年＿＿月
信用卡別 □ 聯合信用卡 □ VISA □ MASTER □ JCB
預付四個月報費1260元贈送「台灣職棒大聯盟」軟體一套
訂報期限＿＿年＿＿月＿＿日至＿＿年＿＿月＿＿日止
送報地址□□□＿＿＿＿
送報資料 □ 新訂戶 姓名＿＿＿＿ 電話＿＿＿＿
□ 舊訂戶，送報單位名稱、電話
持卡人簽名＿＿＿＿＿＿＿＿(須與信用卡簽名一致)

※請放大詳填後傳真 (02) 27560945，並來電確認 (02) 27681234轉2686

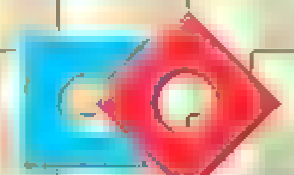
劃撥訂報帳號：05906118
戶名：民生報 (註明贈品名稱，老訂戶加註送報單位名稱、電話)
贈品約二十五天左右送達
訂報諮詢專線：(02)27663159

主辦單位：SOFTSTAR 大宇資訊 民生報 協辦單位： 力碩資訊

GM Game Master 遊戲修改大師

精訊資訊

最強遊戲
終結工具
現在誕生。



精訊資訊有限公司

台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8

TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061

URL http://www.kingformation.com.tw/






THE LEGEND OF EIGHT DRAGON GOD'S
八龍神伝説
M·SW


創世紀外傳
西風狂詩曲
SOFT-MAX

泰拉星球的光輝，由我們來守護！

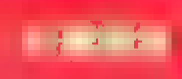
機甲戰士

HEMOSU

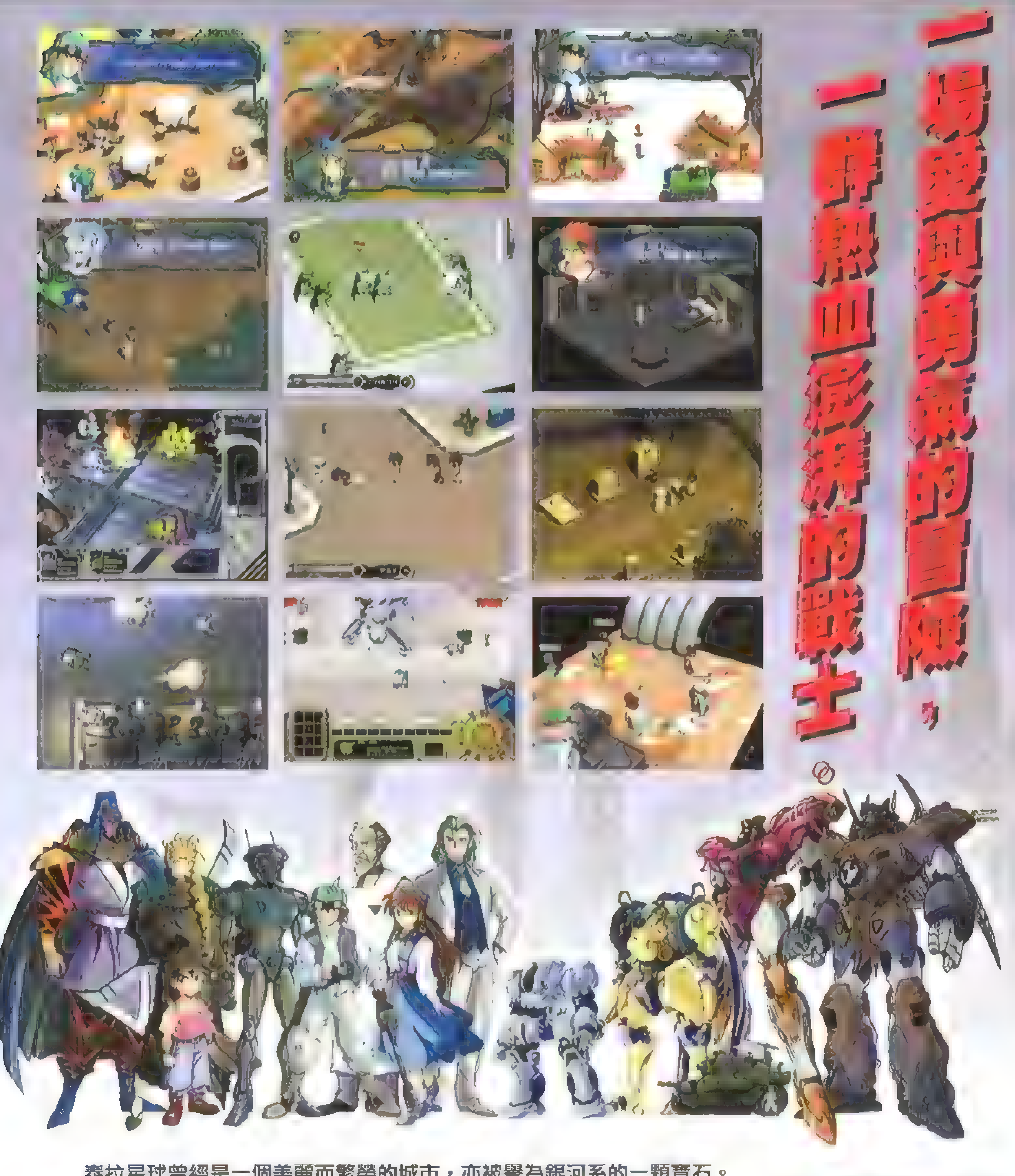
THE GREEN CHARIOT







CRE A 21



泰拉星球曾經是一個美麗而繁榮的城市，亦被譽為銀河系的一顆寶石。
可惜在經過了戰爭的摧殘下，令泰拉星球失去原有的光輝，成為一片死寂…。
要幫助泰拉星球回復過去的繁榮，需要珍貴的七顆水晶，
一個名為魔幻彩虹的特別計畫，就由歷奇和一群勇敢的戰士對抗阻擾者
，正式地展開了…。

由賣座動畫改編、日本NHK電視台好評播放中！

配備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium120以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上

12月中旬上市！

完全攻略（下）

新世紀外傳 西風狂詩曲

作者／ALEX

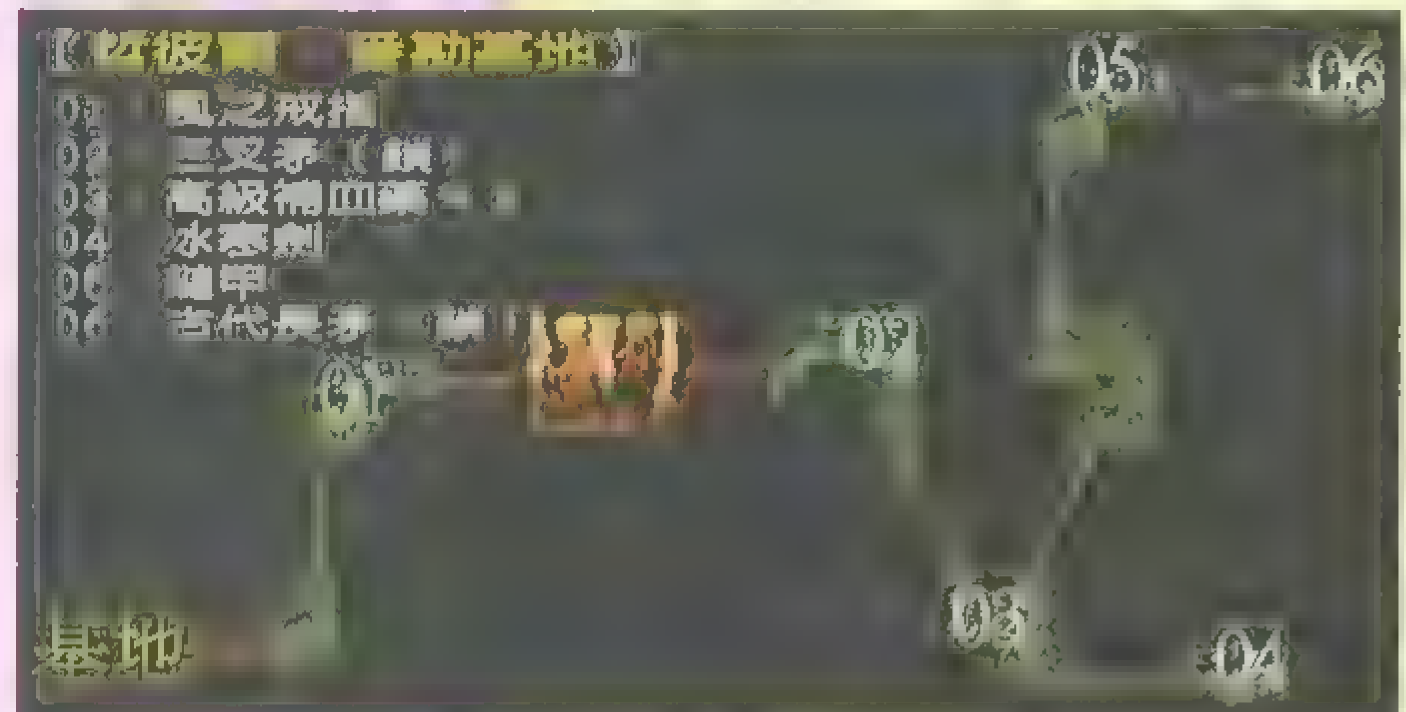
哲彼爾．番勘基地

眾人齊聚作戰會議室時，克勒傑比亞楠．麥斯爾已在尼可西亞建立要塞，並展開剿滅叛軍的行動，目前首要任務，必須前往尼可西亞探查敵軍有何動靜。尼可西亞是凱西爾城市東南邊的小都市，此去得由卜羅卜斯森林進入凱西爾城市，往南進入凱西爾森林之後，再折向東北方才能到達。



希羅尼、獅頭船長、迦娜和愛斯美若達四人正要出發時，瞥見一旁的吉爾斯緊守住一個櫃子，他吞吞吐吐地阻止希羅尼打開抽屜，不知裡頭藏著什麼寶貝？

作戰會議室的左方有武器供應站，右方還有間娛樂用的酒店。聽士兵說道，酒店附近常常發出異聲，不知是何原因？原來酒店外東邊的牆壁是可以穿越的，那兒還有個洞穴…洞穴裡的怪物挺強的，不必硬撐，反正以後有的是機會。



凱西爾城市

這是古帝國的首都，更是古帝國宗教、政治的中心，與過去帝國的全盛時期相較，已然衰退許多。領主班史頓家族因長子希羅尼的禁書事件而沒落，目前由黎斯爾統領主神教，並由教會系統掌理統治。凱西爾大教堂在十餘年前完工，諷刺的是，施工期間投入心力最多的班史頓家族，卻在完工的那一年銷聲匿跡…

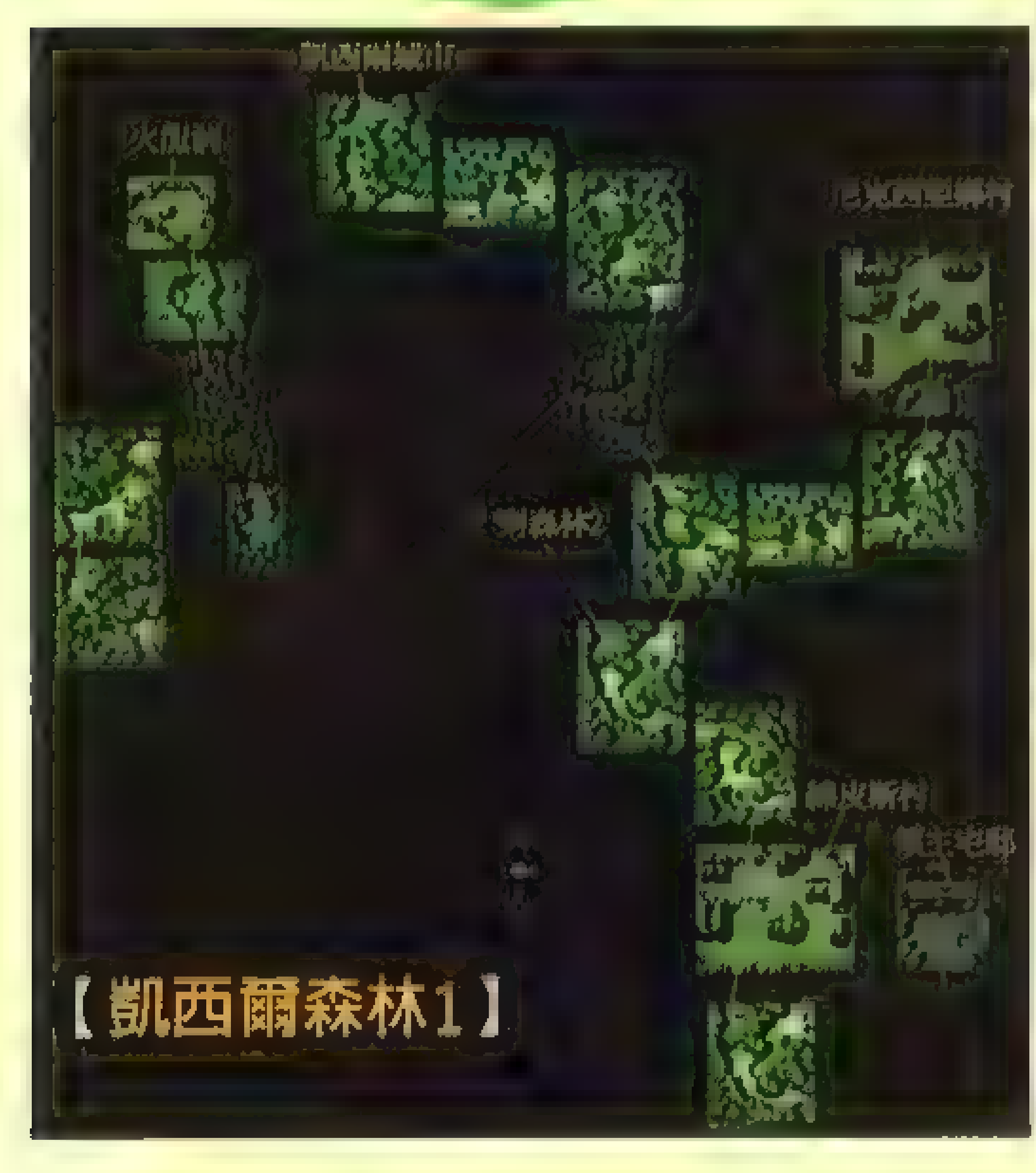
守城士兵表示，如果能繞著整個城市跑上一圈，可以獲得兩個黃幣；跑十圈的話，則有鑽石獎賞。不知是不是真的，可以試試看…

聽聞附近的火龍洞，即是卡斯將軍擊敗黑暗龍之後，將其封鎖的洞穴；也有人說，在羅安附近出現一把奇妙的劍，得便時可往瞧瞧。

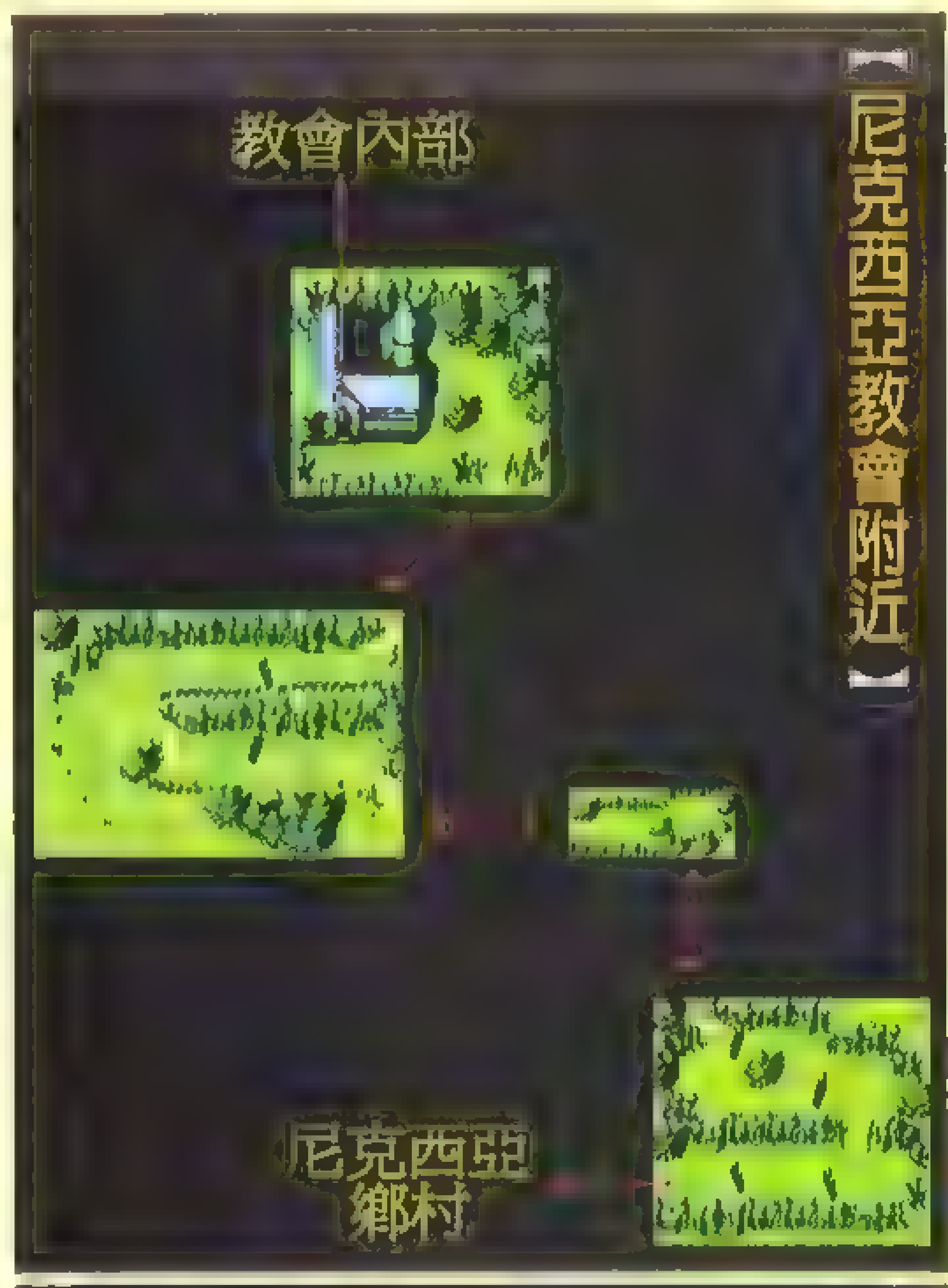


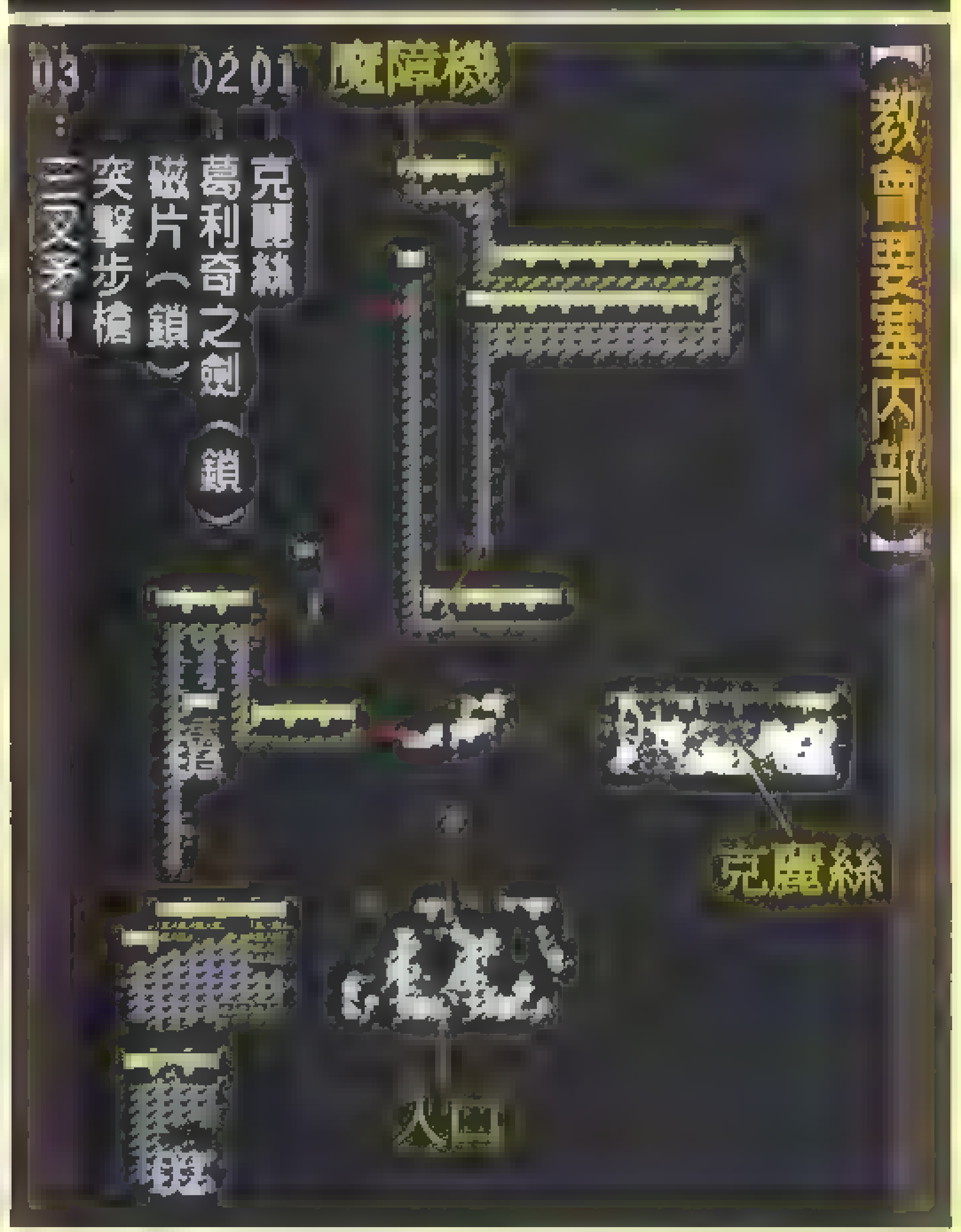
西邊城市盡頭即班史頓家族舊宅，如今已然荒廢不堪，居民至今仍然盛傳，領主的兒子因崇拜惡魔遭受刑罰，而父親也在與富瑞得利的決鬥中身亡…觸景傷情的希羅尼，決定速速離開這個傷心地。

尼克西亞鄉村



由凱西爾城市右端進入森林後，轉向東北即可抵達尼克西亞鄉村。此村隸屬於黎斯爾的主神教會，係由僧侶們管理。獅頭船長一入村子即指出，教會就在村子的右邊，可得小心了。旅店中遇見聲名大噪的女歌手艾倫，但她並非怪俠艾倫．哈斯特…

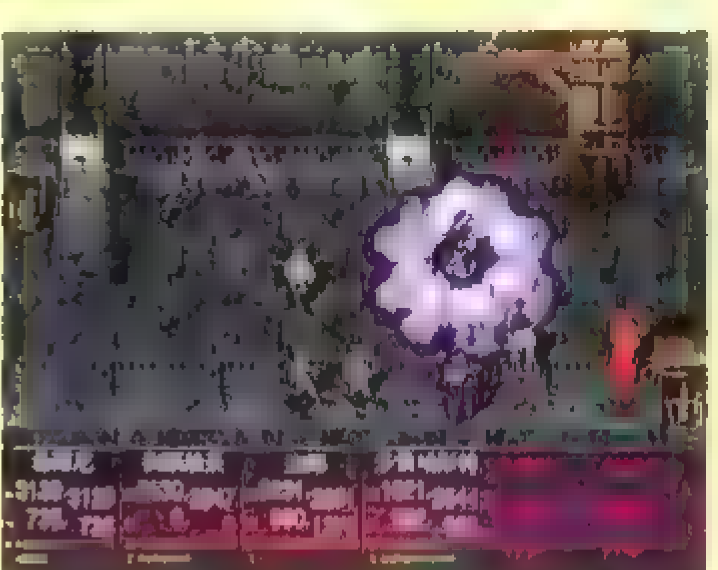








往東進入山區，爬上峰頂進入教會內部，先往右邊到01遇見克麗絲護著一群傷民，他們原本是被教會監禁在地下的，幸為克麗絲所救；至於為何要與教會對抗，克麗絲表示，目前不便明說。愛斯美若達決定暫時留下來照顧傷民，而克麗絲因握有通往西邊建築的鑰匙，所以連同希羅尼等人一起作戰。



來至教會後方山頂上，赫見一巨大的帝國魔障機，這是梁斯爾祕密製造的利器，夥人想逃已來不及了…

魔障機遭破壞之後，克麗絲詢問可否加入「哲彼爾・番勘」，雖然現在要詳細說明原因有困難，但她非常認同這個組織的理念。迦娜只允以留待回到基地時，再和軍師商量。

在此同時，在彼得羅斯特帝國境內，國王摩傑二世正遭受元老院的元老質疑，何以漠視元老院而增加軍費？被女人玩弄才是真正的理由吧？國王不悅，乃以優勢軍力將元老逐出…

哲彼爾・番勘基地

克勒傑比說道，最近接獲愛思德・朵麗的傳令，她是利甫勒比的女領主，領土位於帝國的北端，勢力不算很強，且經常遭受彼得羅斯特欺壓。帝國的領主求助於「哲彼爾・番勘」，這不是很奇怪的事嗎？據克勒傑比調查結果，愛思德領主與凱西爾似乎並不親近，詳細情形，待大夥移軍到利甫勒比時再說吧！

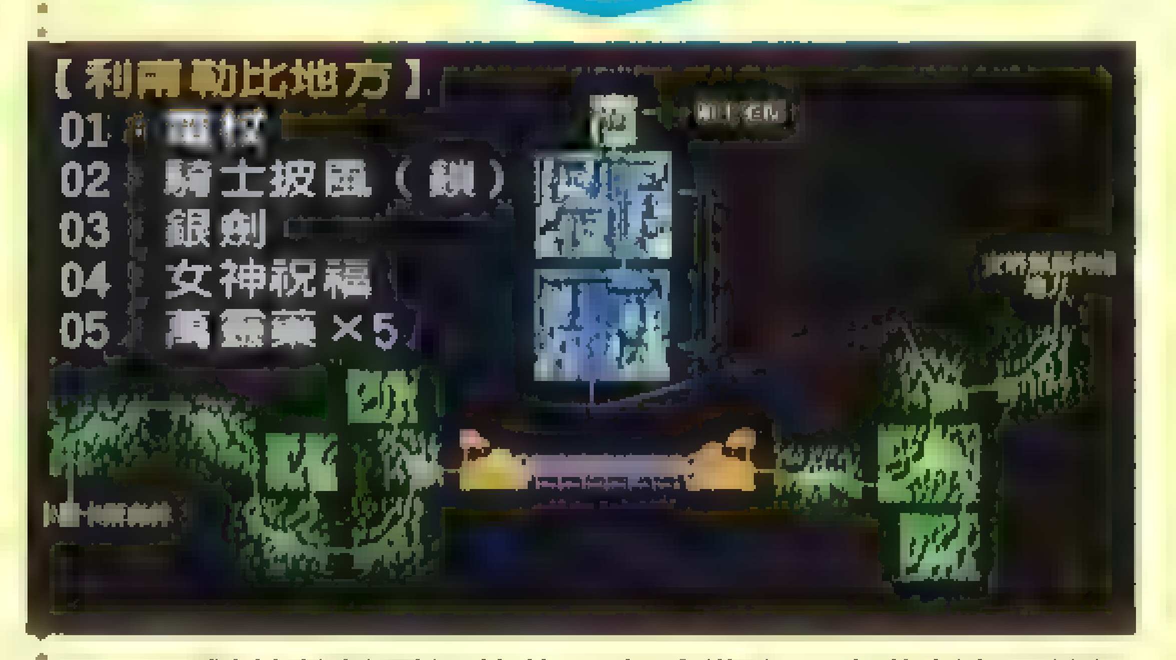
利甫勒比位於卡羅卡斯森林北方，必須先穿越卡羅卡斯森林才行。

帕羅鄉村

進入卡羅卡斯森林後，先往東南方可以進入這個小村莊先補充一下裝備；為了省銀子起見，別一頭栽進旅店休息，這兒的領主非常好客，到他府上可以接受不錯的招待

酒店裡遇見一名男子，他是卡羅卡斯鄉村酒店老闆卡柯的哥哥，他會交給「愛情香草」托隊伍帶給卡柯，因為他一直在找這種特殊的料理材料，有空的話幫他帶到吧！

利甫勒比



對於彼得羅斯特的王妾蕾伊賓，在此村裡可以聽到不少傳言，據說不僅出身寒微，風評也欠佳。可是卻與本地的女領主愛思德・朵麗並稱帝國北方的兩大美人。



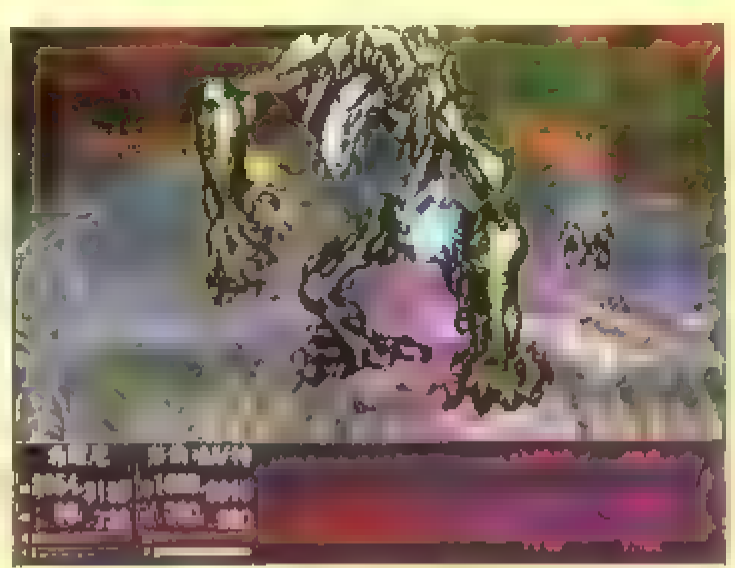
傳言競技場附近發出奇怪的聲音，有點像風，又有點像呻吟，聽來不太吉利。武器舖裡有名男子說道，競技場的主人最近時常語無倫次，或許是被迫關門的緣故吧！據指出，這主人的住家就在村子北邊的階梯下。走近競技場一瞧，大門果然用特殊的鎖鎖住，該不會真有離奇事吧？

在這個村子裡，很多人都會描述村中那座橋在建橋期間所發生的悲劇性故事，如果能耐心地逐次

聽完三個段落，再到了一戶人家家裡，男主人除了做個總結之外，還會贈送一條「傑比褲子」。

喬斯背著太太交給一只銅幣，央託幫他到酒店買壺酒，回頭將銅幣擺在酒店的櫃臺上，酒店老闆一瞧就知道怎麼回事了…將酒帶回去交給喬斯，高興之餘，乃以「巴巴力安」相贈。

往北過了橋，在左側找到競技場主人的住家，破門而入後，在桌上發現一把鑰匙和一封信，大概是主人留下的。信中提到，在整理地下室時，無意間發現一座奇怪的洞穴，很複雜的洞穴…看來這位主人應該是進入洞穴尋寶了。



回到競技場前，用這把鑰匙打開大門，裡頭果真有一洞穴。雖然沒遇見競技場主人，但卻找到一只「爆雷天降」。



走出洞窟，往北進入領主宅邸，其他人員全到齊了，只有梅迪西姍姍來遲。見過領主愛思德，寒暄過後，領主安排盛宴款待眾人。用餐時，領主說明請託之事：利甫勒比是帝國境內，生活水平僅次於凱西爾的城市，是帝國北接彼得羅斯特和開狄斯的貿易集中地。

【雷電洞窟】
01 7.0mm霹靂彈
02 雷電戒指
03 雷之紋章
04 電杖
05 金剛槍（鎖）
06 爆雷天降
入口

年前開始，東邊通往開狄斯的道路，也就是利甫勒比賴以生存的對外聯絡道路，不但遭人竊據，且強索通行費。領主雖有意交涉，但對方卻置之不理，而且不知由何時開始，經過那裡的村民都再也沒有回來過。那夥人不僅火力強大，甚至還能驅使鬼怪。

「折彼爾．番勘」若願意接此任務，不但可獲得優渥的報酬，領主還允諾可以隨時使用她的宅邸，而且對於成員的身分也會盡力保密。



是夜，希羅尼獨自來到花園，發現前方有動靜時，立即躲入花叢之間。來人正是迦娜，她不明白梅迪西何以約她到此會面。梅迪西出現後，突向迦娜表明愛意，但為迦娜所婉拒，因為她早已心有所屬，而那人正是希羅尼…

迦娜離去後，領主跟著走進花園，與梅迪西似有相見恨晚之憾，二人乾柴烈火，一拍即合。這一切，全都看進希羅尼的眼裡…

隔天一早，克勒傑比分派希羅尼等人前往安塔那那利甫，調查該地領主的宅邸。目的地位於東北方，與彼得羅斯特交界之處。

其他人都不見了，聽克勒傑比說，迦娜尚未起床，伊莎貝與力德．哈特去執行其他的任務，而梅迪西則自昨晚就不見人影了…克勒傑比強調，聽聞該領主宅邸機關重重，務須加倍小心。於是希羅尼乃與獅頭船長、克麗絲和愛斯美若達，四人聯袂經由東北方的森林前往安塔那那利甫。

安塔那那利甫鄉村

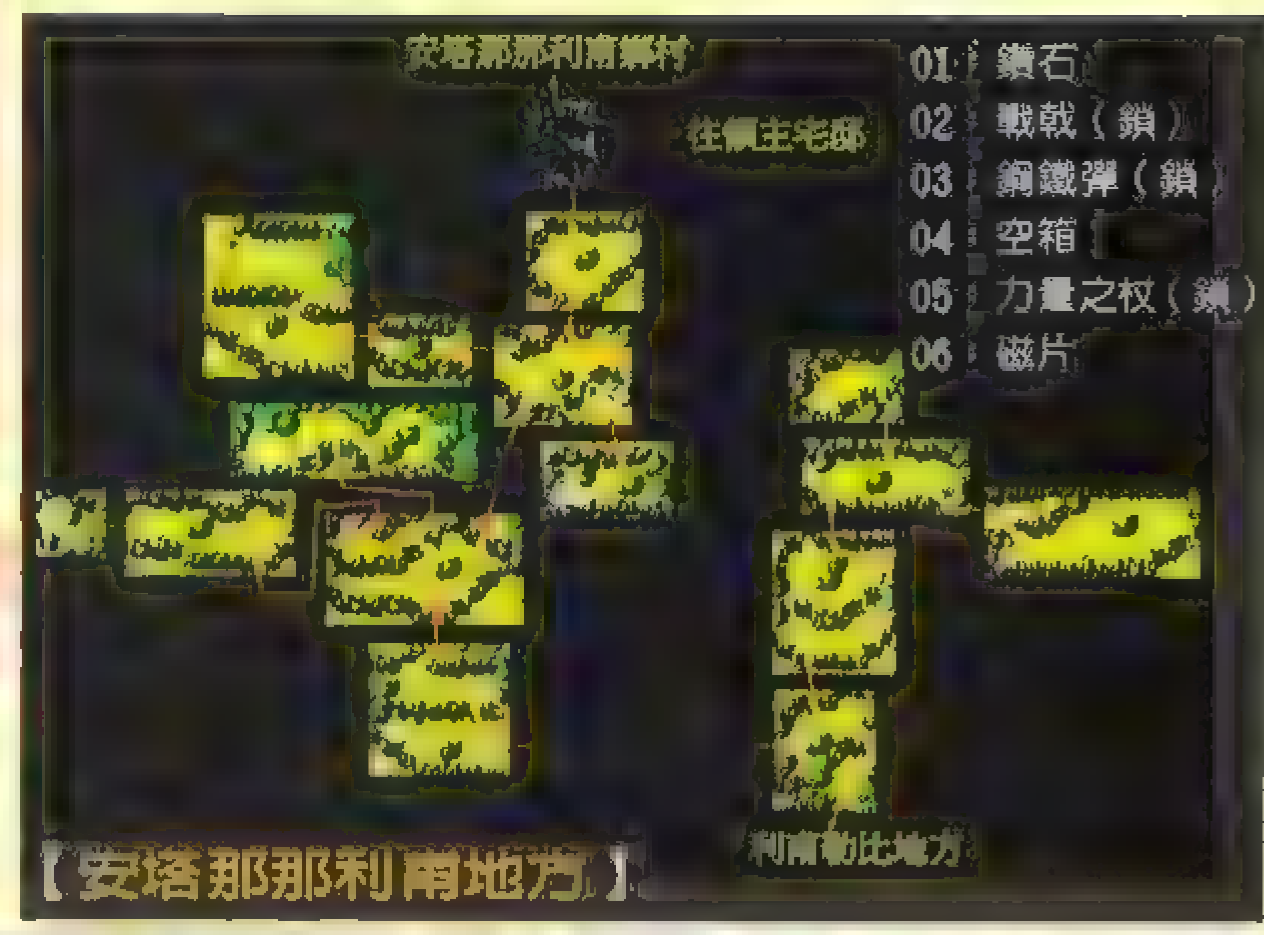
這個小村位於連接彼得羅斯特的要衝，由於位居重要的戰略位置，是以成為多方征戰角逐的目標；也因此村莊顯得極度不穩定，外貌則殘破不堪。這兒的居民長年遭受戰爭之害，於是養就內向、保守而呆板的個性。

酒店中聽一對男女為情事爭吵，要是替男的幫腔，可以得到銀子…補充裝備之後，往東進入漫地高阿山區，若再往東直走，是前往彼得羅斯特，此行的目的地則在北方。



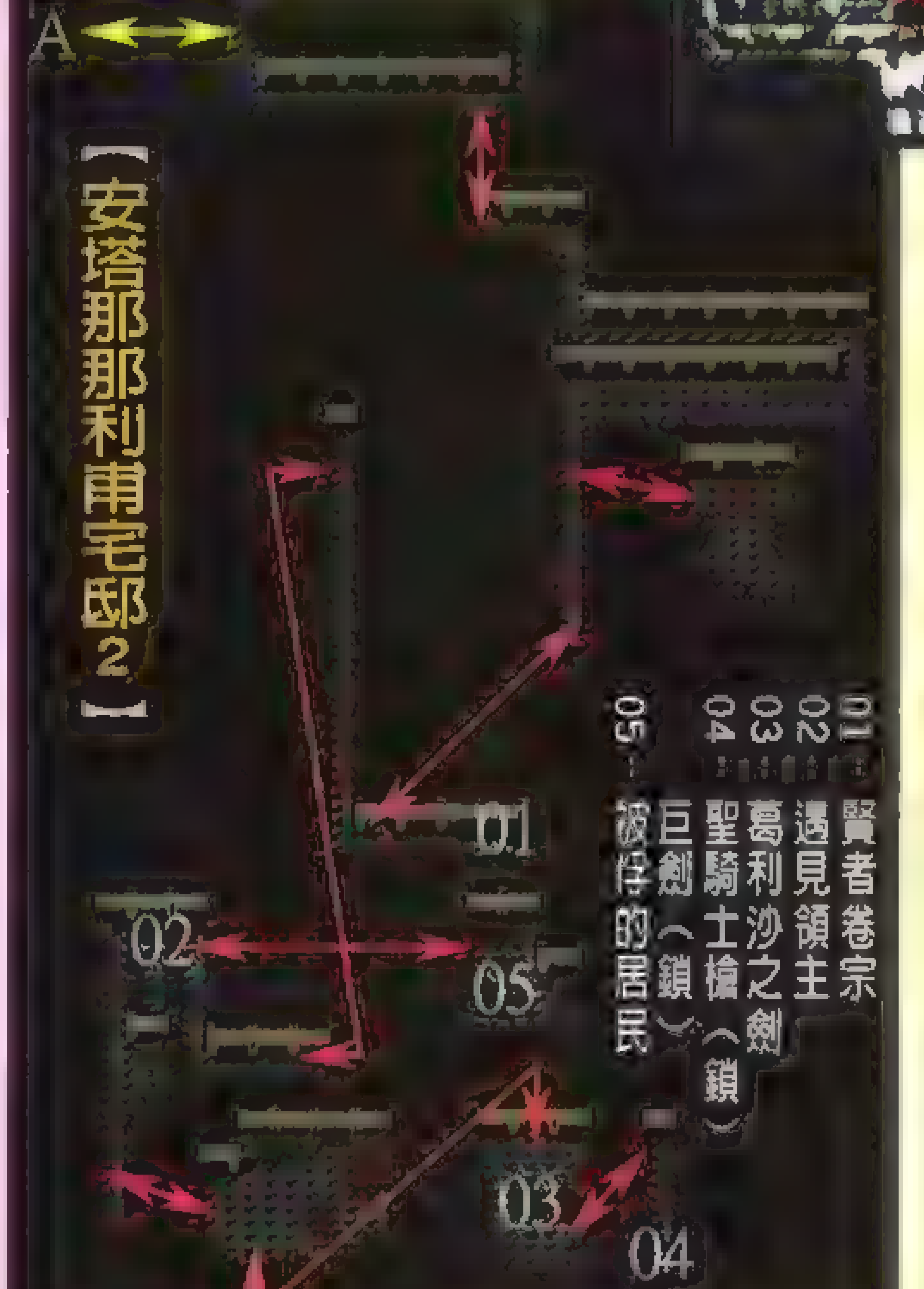
安塔那那利甫宅邸

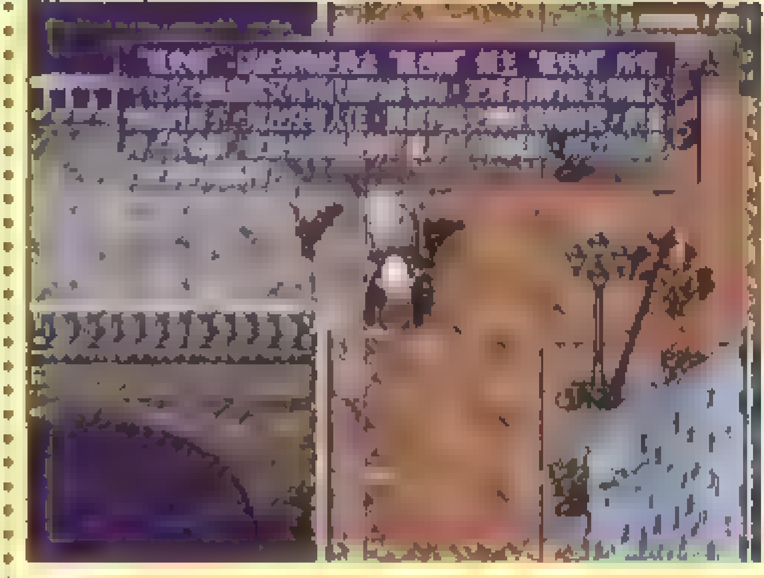
進入宅邸內部，在走道上遇見領主，他試圖以雙倍的價錢要轉雇希羅尼等人，但遭到一陣叱責過後，驅使巨怪哥力遜迎敵…處決領主之後，得趕快救出被俘的居民。



拯救居民的同時，在羅安的富瑞得利宅邸中，富瑞得利與梅爾西迪斯夫婦正為女兒克麗絲的去向擔憂。富瑞得利對於岳父薩斯爾硬要將女兒與彼得羅斯特締結姻盟，造成女兒不告而別之事，似乎頗得不以為然；對於岳父窮兵黷武的施為，他也表露出反感，如今由於尼可西亞的教會遭到「哲彼爾．番勘」的破壞，竟然要他出兵協助對付叛軍。但畢竟是妻子的父親，又能如何呢？為了安撫妻子的不安情緒，他答應在出兵剿滅叛軍的同時，再多方打聽女兒的下落…







哲彼爾．番勘基地

所有成員又回到基地裡，經過利甫勒比一役，如今組織已有了強大的後援。但是羅安的富瑞得利軍也開始行動了，現下的作戰目標，必須盡可能救出遭富瑞得利軍俘虜的我方隊員。在甫利爾利亞、綿皮斯和普魯圖三地，都有我方的隊員遭扣留，應該盡速救出才是。

甫利爾利亞是「哲彼爾．番勘」的勢力範圍，但不久前遭到富瑞得利軍的勢力介入；綿皮斯是大陸最南端的村落，要穿越凱西爾森林才到得了；普

魯爾位於羅安的北邊，原本想以羅安市民的身分進入是不可能的，但近來由於軍隊頻繁進出的關係，管制已然寬鬆不少，或可伺機混入該城市。

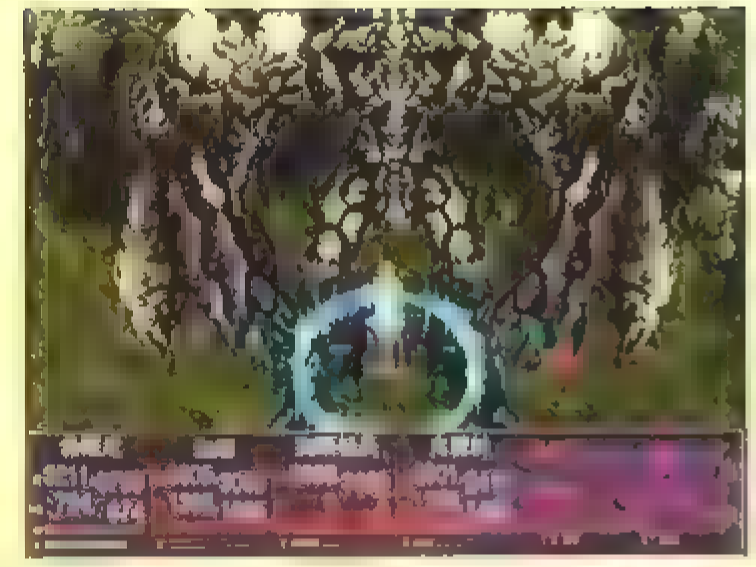


同樣的，希羅尼的隊中仍然是鮑爾船長、克麗絲和愛斯美若達，出發前詢問珈娜，將可與她的隊伍同行，免除長途跋涉之苦。

甫利圖利亞村莊

隊伍抵達時，希羅尼即吩咐儘速攻進領主宅邸…此地乃愛斯美若達的故鄉，先前曾經攻入領主拉蒙的宅邸救出愛斯美若達，如今舊地重遊，別有番滋味。如果要補充藥品，記得到愛斯美若達的診所採買，因為是自己人，所以賣得較便宜

拉蒙領主官邸



據聞拉蒙宅邸二樓藏了不少好東西，上一回無法進入，這一次可得好好搜括一番。前一回，在大廳右邊的門無法打開，現在可以進入了，而且領主還雇用了特呂族的士兵在裡頭候著…看來特呂族的士兵並不怎麼樣，希羅尼給領主一小時的時間釋放所有的俘虜，並且要領主離開此地。

任務完成後，接著該往棉皮斯了。這一路需穿越卡羅卡斯和凱西爾兩座森林，再由凱西爾城市向南直走就是。

綿皮斯村

這個村落地處大陸最南端，領主是個粗暴無禮的傢伙，村民稍微一犯錯，俱都難免牢獄之災。很多人因受不住這樣嚴厲的刑罰，而紛紛興起遷離念頭，所以造成村落愈發蕭條冷清。

往南經過一處樹林，折向東北方即領主的宅邸

【拉蒙領主官邸 2樓】

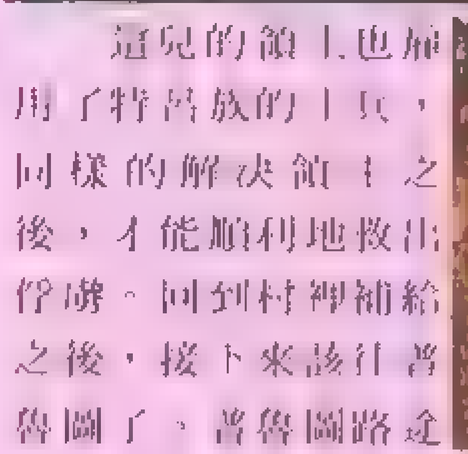
01	強力步槍
02	7.8mm破甲彈
03	騎士槍
04	魔法師杖
05	葛瑪劍（鎖）
06	三叉戟
07	復活藥×3
08	魚叉槍（鎖）
09	7.0mm霹靂彈
10	雷電彈
11	女神祝福
12	中劍
13	笛多卡





【綿皮斯領主官邸】
01：鐵甲
02：蓋世長槍
03：巴斯塔劍
04：遇見領主

入口





這兒的領主也雇用了特昌族的士兵，同樣的解決領主之後，才能順利地救出俘虜。回到村裡補給之後，接下來該往普魯圖了，普魯圖路途遙遠，途中需由凱西爾森林進入羅安的地境，在羅安地方的北部有座洞窟，可以進去瞧瞧。

羅安洞窟

在洞窟盡頭可以找到一把「流星劍」，就殺傷力而言，無疑是目前最強的，不拿可惜。出了洞窟，再往西進入羅安森林，在森林的東南方有一反軍鄉村，那兒也是不錯的一處補給地點。往森林西邊則進入了富瑞特利亞的要塞－羅安城市。

【羅安地方】
01：動力槍

【凱西爾森林 2】
01：7.8mm破甲彈

羅安地方

到森林1

【羅安洞窟】
01：天龍槍（鎖）
02：葛利奇之劍（鎖）
03：魔法盾
04：自動步槍

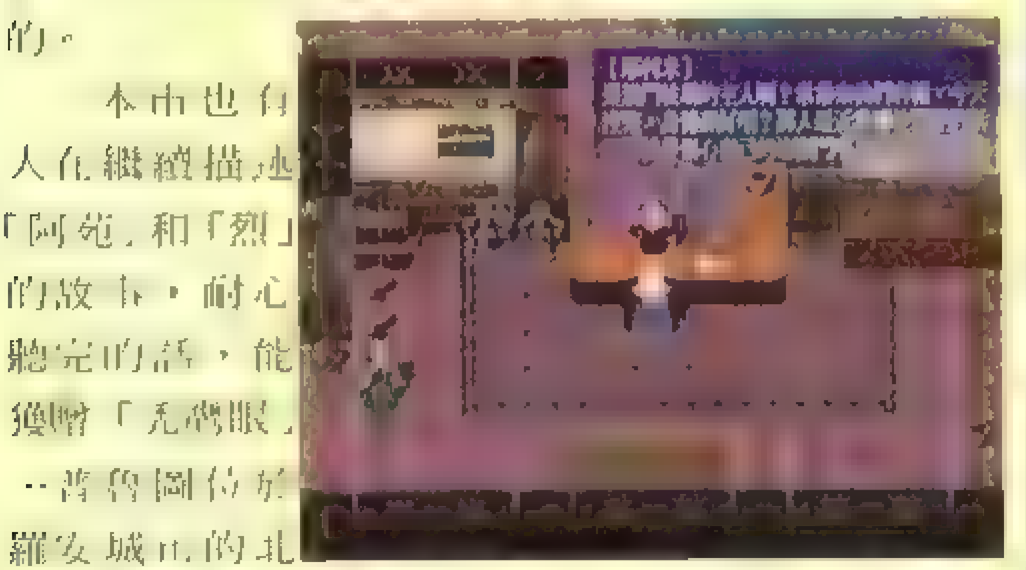
入口



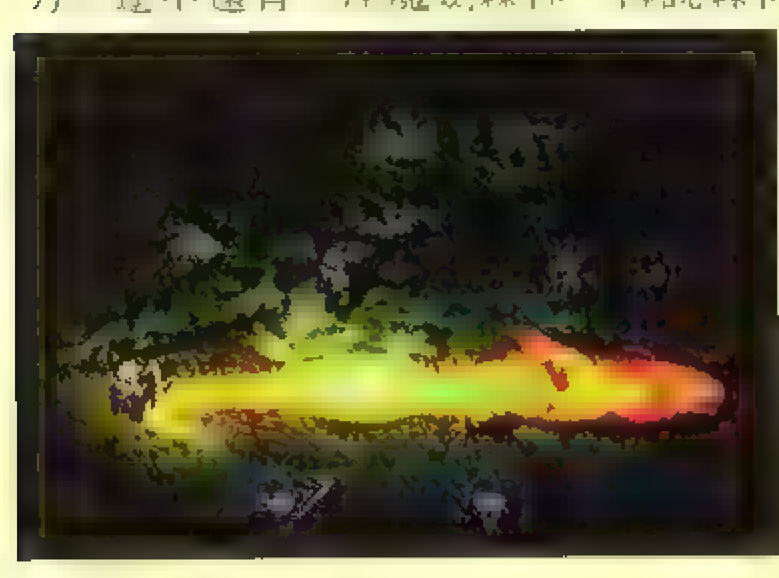
羅安城市

這個城市是新興領主葛瑞得利統轄之地，是繼軍事力量優越的凱西爾之後，新進崛起的大都市，論軍事力與經濟力，都是目前帝國最強的；她同時也是帝國中槍砲技術發展最好的地方，在這兒可以買到別地方沒有的槍砲。

羅安市的男子都屬葛瑞得利軍，而且隨時都有為領主殉職的準備——不知是忠誠度高呢？還是本身能力欠佳？由於長期受到葛瑞得利的精神感召，提到「哲彼爾・格勒」似乎不太友善。聽說領主所配戴的「光線劍」威力極為驚人，還是由特留族得來的。



本市也有人在繼續描述「阿苑」和「烈」的故事，耐心聽完的話，能獲贈「元鷹眼」。‥昔曾圖倫於羅安城市的北方，途中還有一座魔劍森林，傳說森林中遺下一把卜斯之劍，因此將森林命名為魔劍森林。



魔劍森林

森林的東北方確實有把卜斯之劍——「滅殺地獄劍」，不過在取劍的同時，背後會冒出一大票人，他們的目的也是為了尋找這把劍，希維尼等人得經過一場硬仗，才能順利得到此劍。





普魯圖鄉村



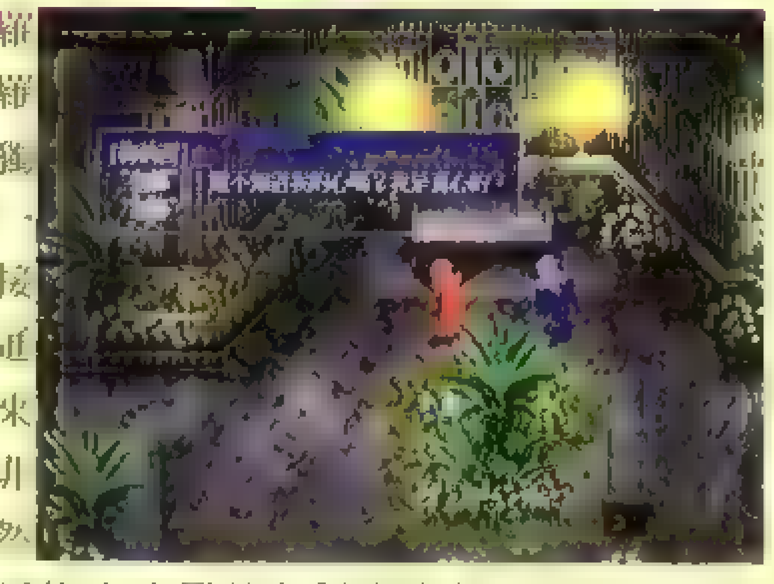
此村因位處大陸北端，近來除了湧進大批尋寶的人潮，似乎也乏善可陳…不過村子裡倒有一件新鮮事，聽聞酒店中有隻綠色的青蛙，多跟牠講講話，聽聽悅耳的「呱呱」聲，牠居然開起商店來了…

普魯圖領主宅邸

這裡的領主也不例外，也雇用了不少傭兵…解救出俘虜之後，希羅尼四人趕抵會合之地，但只遇見迦娜一人…未幾，一名士兵來報，謂全員已應克勒傑比之請，全上羅安山去了。這事恐怕與富瑞得利軍在羅安山附近有所關連，迦娜表示有事，獨自先離開，希羅尼等人則直奔羅安山

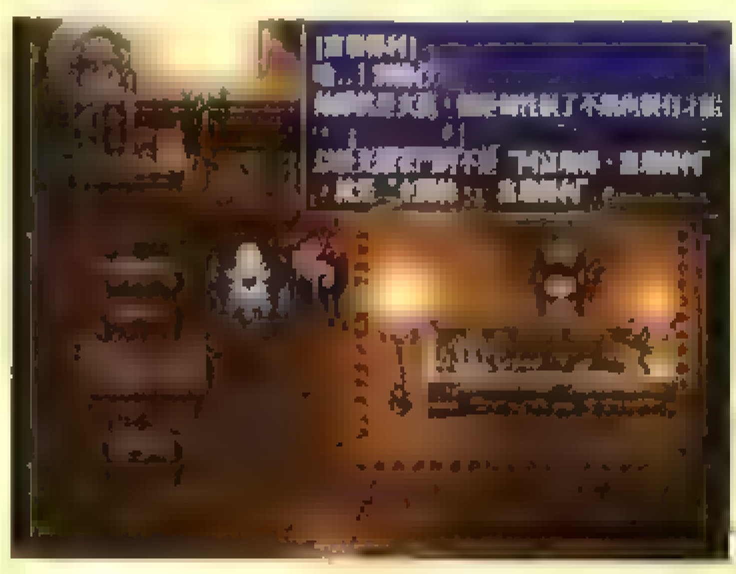


羅安山



當希羅尼等人趕至羅安山時，卻只見克勒傑比一人，他道是接獲希羅尼的通知，這才前來赴約的…莫非有陷阱？果然，富瑞得利軍的大砲已然在對岸響起，所幸，一夥人迅速地安全逃離…

羅安山的另一頭，富瑞得利軍正大肆慶祝出擊成功，士兵急報，在逃離的人群中，看到一名酷似克麗絲的女子。富瑞得利經過一番沈思，目標既已達成，對岳父蔡斯爾能夠交代就行，遂決定鳴金收兵，以免傷及自己的女兒。



在此同時，凱西爾大教堂裡的主教蔡斯爾，迅速接獲富瑞得利無端退兵的消息，加上瑪其亞貝利在一旁煽風點火，提及富瑞得利先前公然反對女兒克麗絲下嫁到彼得羅斯特之事。看來這對翁婿之間的嫌隙，已經難以彌補了…

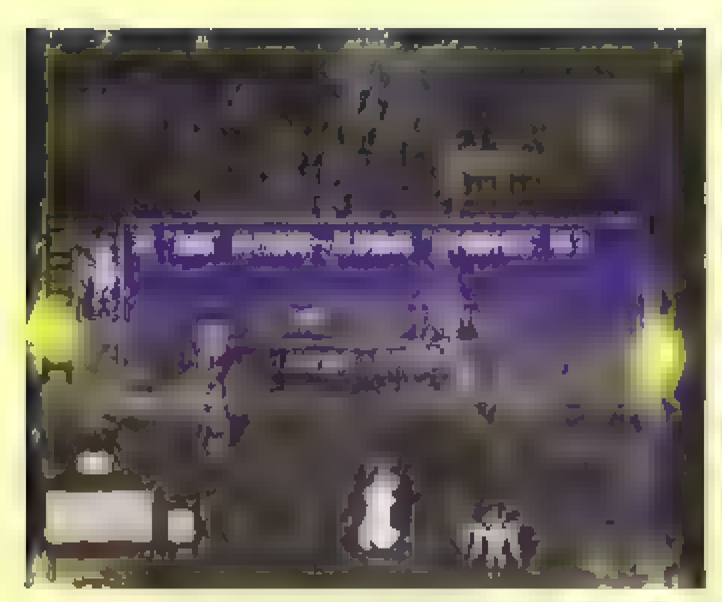
蔡斯爾問起喬世賓近況，瑪其亞貝利指出，摩傑二世好像已經遭到喬世賓殺害，於是指派瑪其亞貝利親自前往拖延彼得羅斯特的軍隊行進，自己則陶醉在征服、一統帝國的春秋大夢之中…

哲彼爾・番勘基地

方纔脫險的成員平安回到基地裡，克勒傑比先前的判斷並沒錯，蔡斯爾與彼得羅斯特早有往來，如今派出得意的左右手瑪其亞貝利前往，事情並不尋常。

希羅尼與瑪其亞貝利乃兒時玩伴，他因出身寒微而立志要出人頭地，如今在帝國的學術圈內極富盛名。如今在蔡斯爾手下做事，又奉命前往彼得羅斯特，這事不能不留意。

希羅尼表示願意前往追蹤瑪其亞貝利，

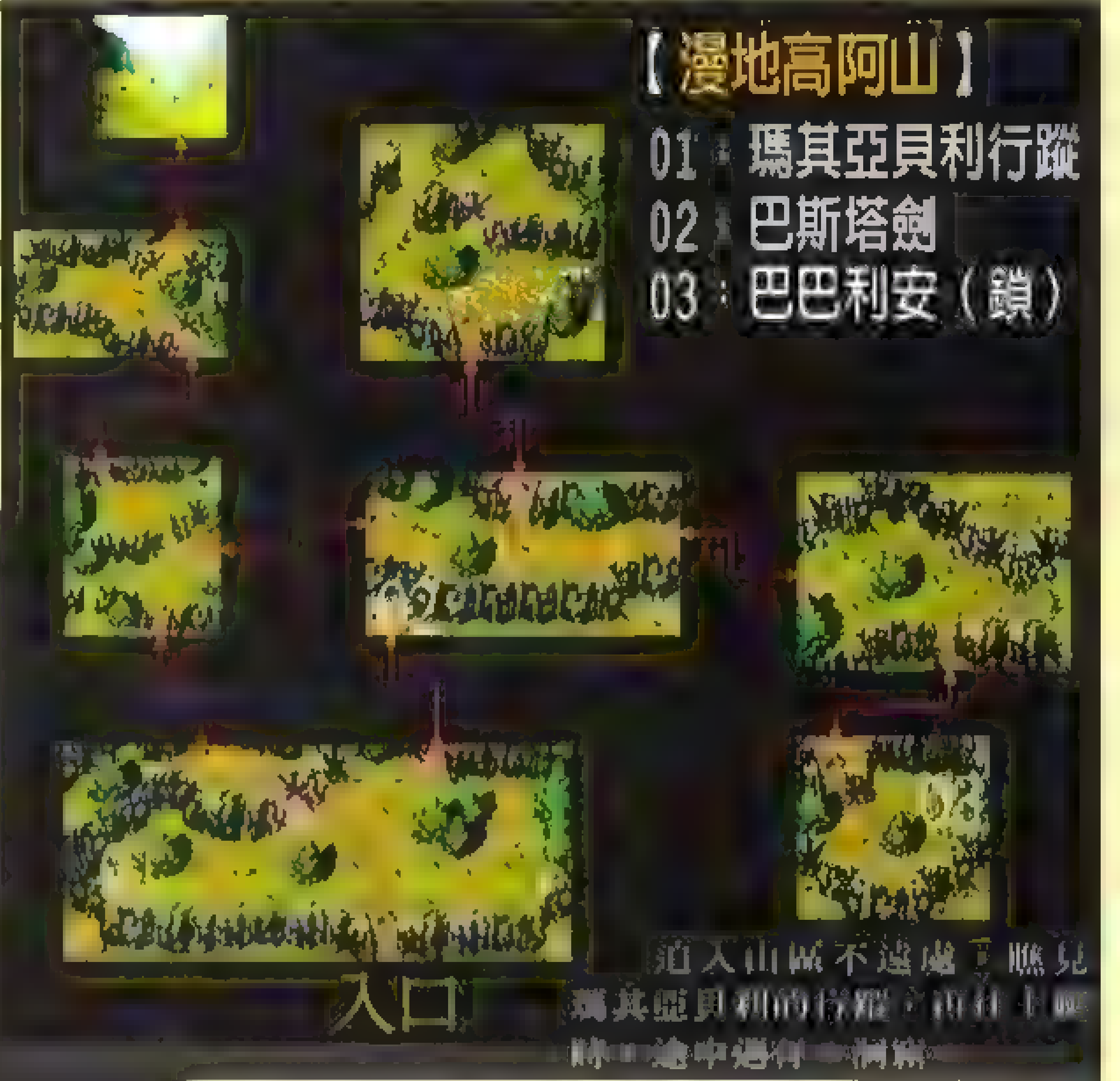


而迦娜則另有要務；因為克勒傑比不久前得到一張藏寶圖，是過去的傭兵集團留下的，若能得到寶物，日後的裝備相當充裕不虞匱乏。由於這個任務需要獅頭船長幫忙，連同迦娜、伊莎貝和梅迪西一同前往尋找寶藏；組織另外則安排力德、哈特協助希羅尼等人追蹤瑪其亞貝利。

於是，希羅尼、克麗絲、愛斯美若達和力德四人，隨同迦娜的隊伍一起到了卡羅卡斯森林。

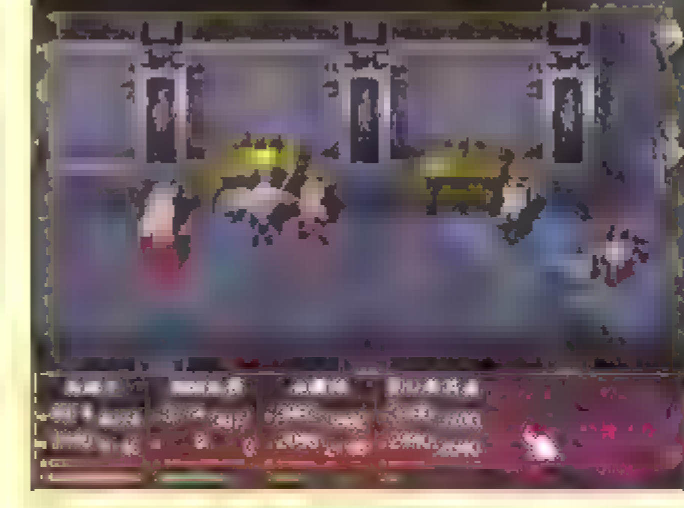
卡羅卡斯森林

到達此地後，希羅尼與迦娜的隊伍立即分頭行事。希羅尼一行往東北先經利甫勒比，再由安塔那那利甫鄉村的東邊進入漫地高阿山區。



進入山區不遠處，聽見瑪其亞貝利的行蹤，前往山頂時，途中遇有一洞窟。





洞內遇見存活的獨角獸，好意規勸希羅尼等人儘速離去，並致贈獨角獸之角。走出洞窟繼續向北追至山頂，驚見瑪其亞貝利的部隊與什他麗娜的士兵終於接觸了；聽說國王摩傑一世正在等候，瑪其亞貝利乃加快腳步前去，留下什他麗娜斷後…

什他麗娜是彼得羅斯特的「帕奇拉」隊長，彼得羅斯特的正規軍係由女子所組成，「帕奇拉」是其中最為精銳的一支隊伍，領受國王的命令，全力尋找失蹤已久的彼得羅斯特守護魔障機——「阿斯卡倫」。

由於「哲彼爾．番勘」自從希羅尼等人加入以後，持續地連番出擊，確實已帶給彼得羅斯特相當的壓力，什他麗娜自然也耳聞希羅尼的盛名；但是她可也不是省油的燈，這一仗確實相當吃力…

好不容易才擊退什他麗娜，她卻騎著飛禽走了…還是趕緊追上瑪其亞貝利吧！

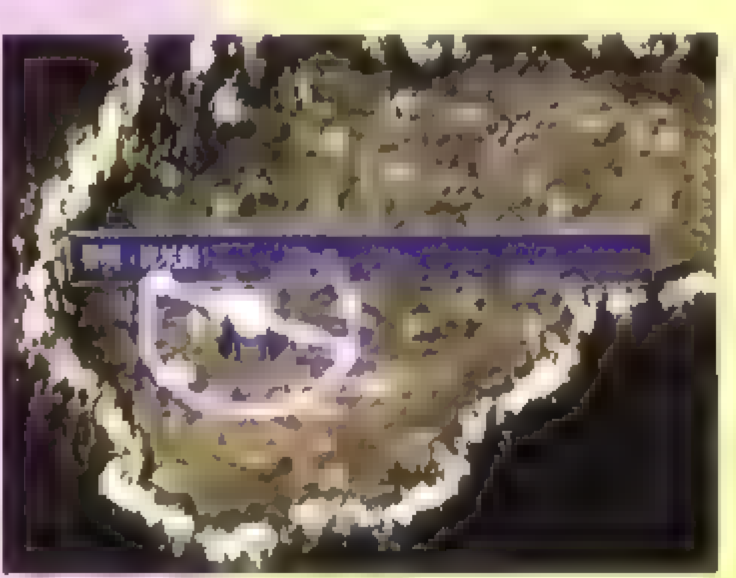
另一頭，迦娜所精心購置的裝備，慘遭一隻青



娃偷走…由於藏寶圖的地點看來是在凱西爾森林的火龍洞，於是梅迪西乃連同伊莎貝、迦娜和獅頭船長，往凱西爾城市趕去。

火龍洞

梅迪西等人經由凱西爾城市向南進入森林，在西南方向有路可抵達火龍洞。進入洞窟不遠，梅迪西依照克勒傑比的藏寶圖記錄，理出一條行進的路線：**北－東南－南－東北－北－北－西北－北－東北**



循此路線果然找到寶藏，高興之際，後頭也追上了強悍的不明組織人員，費了一番勁才抵擋住第一波的攻勢；為免陰溝裡翻船，還是先離開好了…

彼得羅斯特



在此同時，在彼得羅斯特喬世賓的房中，瑪其亞貝利問道魔障機「阿斯卡倫」的下落；喬世賓表示，動用「帕奇拉」部隊即可輕鬆對付「哲彼爾・番勘」和富瑞得利軍，何須用到魔障機？原本來自元老院的阻力，現今已由殺手解決了。至於征服帝國之事，瑪奇亞貝利表示，主教絲斯爾已有腹案了。

瑪奇亞貝利離開後，摩傑二世隨即現身…原來，瑪奇亞貝利先前接獲國王已遭殺害的情報是假的。對於彼得羅斯特能夠應絲斯爾之邀，公然進軍帝國，除了番迪來建無由置喙以外，這對一向標榜中立的彼得羅斯特，無疑是一大良機。不過，摩傑二世也深知必須小心防範絲斯爾。



瑪奇亞貝利回到會客室時，希羅尼等人正好趕到；他見事跡敗露，反正也無力抵抗，於是束手待縛。力德正要下手時，遭到希羅尼阻止，瑪奇亞貝利臨危不亂，侃侃而談他的「帝國統一論」。他堅信帝國終有一天會統一，而且是在絲斯爾主教的領導下…

為免陷入無謂的爭辯，克麗絲催促著儘速離開，要是遭到「帕奇拉」部隊的圍捕，那就不妙了…希羅尼饒了瑪奇亞貝利一命，並要他帶句話給絲斯爾，終有一天，希羅尼會來取他的性命…

羅安城市



富瑞得利的辦公室裡，將軍正在報告彼得羅斯特大軍越過帝國領，富瑞得利知悉派兵的正是岳父絲斯爾，鑑於彼得羅斯特的軍力若公然進入帝國領土，恐怕後患無窮，當下即傳令全軍戒備，盡力攔阻彼得羅斯特的軍力進入帝國境內。

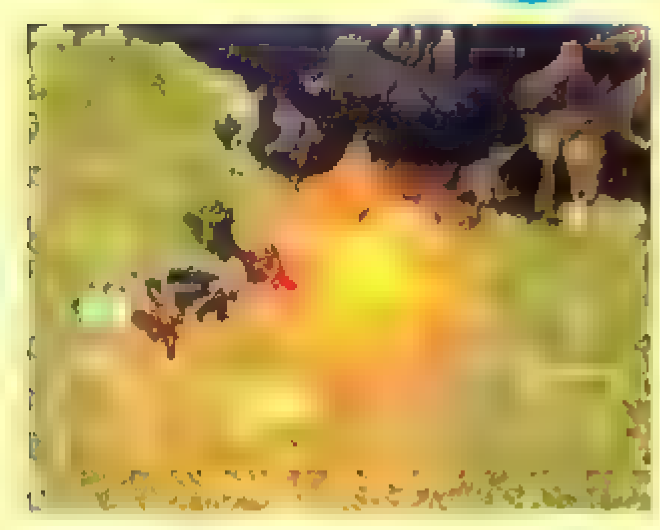
引進外國軍力介入帝國的內政，這是何等愚蠢的荒唐事！即使是自己的岳父，但為了帝國的將來著想，哪怕是撕破臉也勢在必行了。富瑞得利心想，這件事得儘速通知「哲彼爾・番勘」才行…

凱西爾城市

凱西爾大教堂，主教絲斯爾的辦公室內，富瑞得利出兵攔阻彼得羅斯特軍隊的消息，早已傳進絲斯爾耳中。果然一切都按著他的計畫在進行，想必富瑞得利該也有點實力吧…



利甫勒比



領主愛思德．朵麗宅邸中，克勒傑比宣佈得自富瑞得利的消息，謂彼得羅斯特已開始侵入帝國！這或許是因為瑪奇亞貝利的影響，但實情尚不得而知。富瑞得利決定向彼得羅斯特宣戰，特向「折彼爾．番勘」請求協助；他認為，就帝國的立場而言，引進外力已形同侵略的行為！聞者無不動容，遂取得一致的共識。

克勒傑比拿出一把「PS-7普利資」的新型劍，說是番迪來建制式劍的最新型，將由希羅尼和梅迪西使用。明天清晨就要出發了，眾人須得好生休息才是。

是夜廳中，眾人對於即將和富瑞得利軍併肩對抗彼得羅斯特的軍隊，無不倍感新鮮；除了希羅尼、梅迪西和領主商量事情不在廳中，餘者莫不議論紛紛。克麗絲瞧見廳中的鋼琴，一時技癢乃彈將起來，一時間便吸引住眾人的眼光。彈至一半時，樂聲突然停下了；據說接下來的部份須得雙人合奏才行…這時希羅尼慌亂地闖了進來，眾人遭此突兀舉止楞住了…



克麗絲表明是跟媽媽學來的，希羅尼聞言已瞭然於胸，他請克麗絲再重奏一遍，希羅尼不由自主地驅前合奏一曲畢，希羅尼黯然地走出廳中，留下一屋子茫然不明所以的目光…

因貝魯攻擊任務

經過一夜紛擾，是該辦正事了，任務的目標是要搶奪遭到彼得羅斯特佔領的因貝魯。往北進入因貝魯監獄，內中擒見彼得羅斯特的司令官，沒想到彼得羅斯特佔領因貝魯，是為了當成聯繫帝國和彼得羅斯特的橋樑，摩傑二世更決定要將因貝魯作為侵略帝國的基地。

司令官得知希羅尼曾擊敗作他麗娜，執意要試試其斤兩…隨後報說合作的兩軍已成功地攻佔因貝魯，接下來就等作他麗娜的部隊了。

聯合司令部

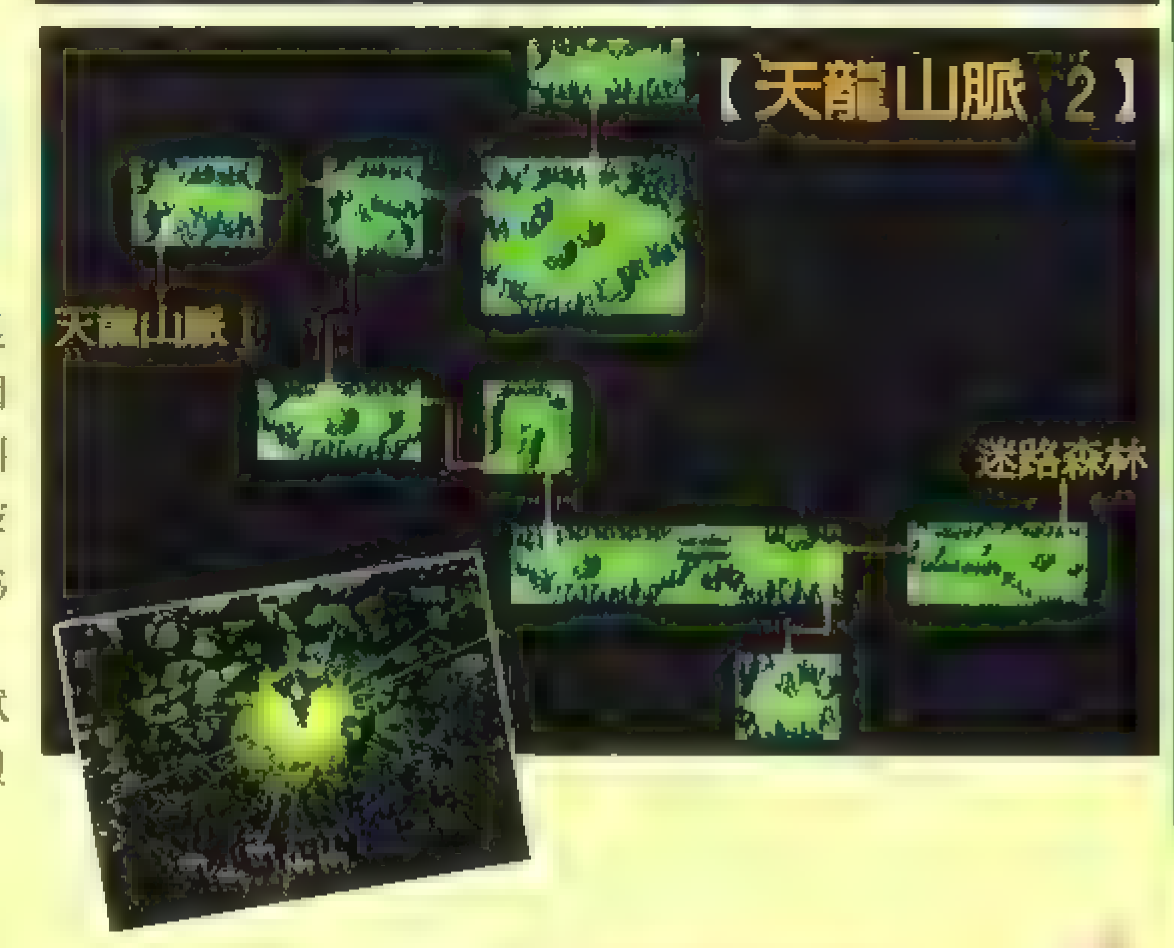
「折彼爾．番勘」和彼得羅斯特兩軍合作的聯合司令部設立於山區，希羅尼等人趕到時，克麗絲瞧見父親富瑞得利，連忙藉故急著離開；但遭眼尖的富瑞得利攔住…這個時候，除了希羅尼之外，眾人至此才獲知她的真實身分。由於富瑞得利堅持要克麗絲回到羅安，因此克麗絲往後無法隨軍參戰了。



回令帳中，克勒傑比詳細的說明了戰略，眾人聞後無不佩服。伊莎貝擔心敵眾我寡，恐有不敵時，克勒傑比表示，必須善用因貝魯地形的優勢，更重要的是爭取時間，伊莎貝的部隊要與希羅尼等人採取聯合攻擊來騷擾敵方，戰役就叫「天龍任務」。

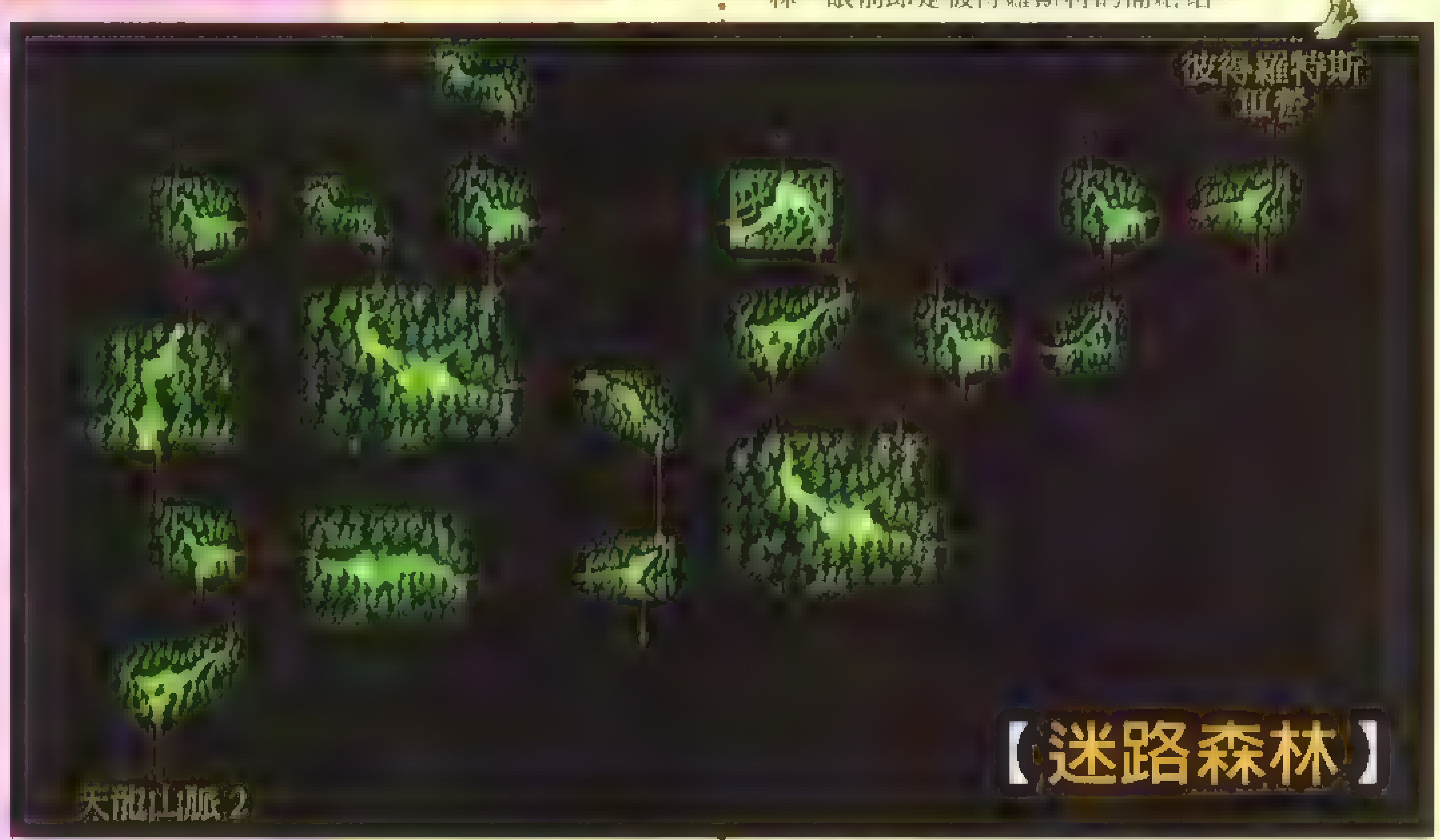
天龍任務







為了侵入敵軍後方，中斷補給路線，希羅尼率同獅頭船長、迦娜和愛斯美若達，四人登上帝國北方的天龍山脈，途中經過一座迷路森林，「注意腳下的影子，循著陽光的方向走」就是。由東北方走出迷路森林，眼前即是彼得羅斯特的補給站。



彼得羅斯特軍營

軍營裡的士兵一見有人闖入，不由分說劈頭就打，得趕快制伏這裡…

另一邊山頭上，由力德·哈特負責的補給站裡，他正向梅迪西抱怨不已，頭功都被希羅尼的隊伍搶走了，而他們只落得在此固守補給站；梅迪西初則對力德曉以大義，但終究經受不住力德一再慫恿，遂匆促決定率兵出擊搶功…

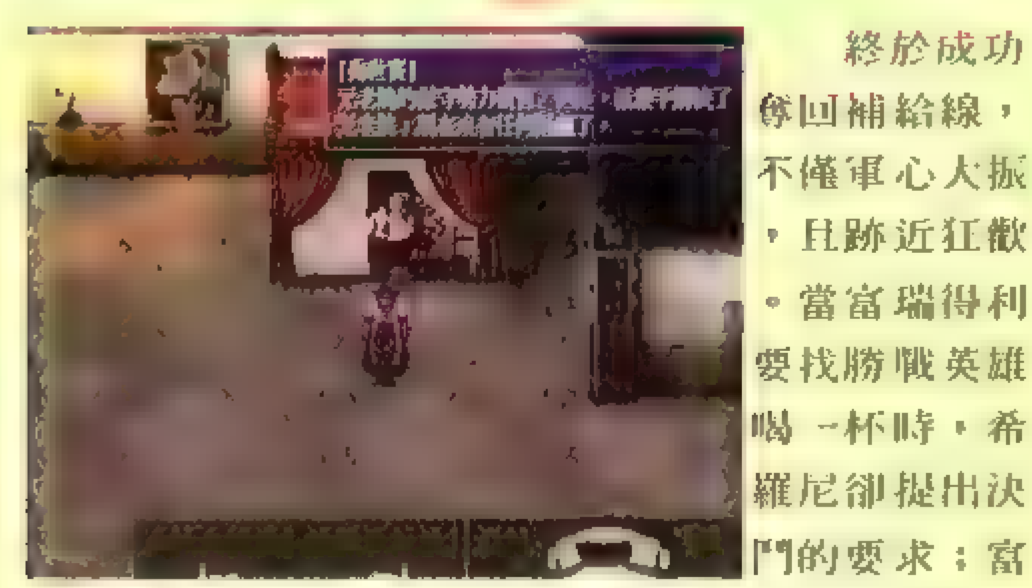
希羅尼等人打點好崗哨之後，有兵傳來克勒傑比的消息。由於梅迪西和力德·哈特的貿然行動，聯合軍的補給線已遭彼得羅斯特佔領，希望希羅尼的隊伍能儘速設法奪回。

前往補給線的捷徑是繞經北方的山區，營帳中拿取裝備之後，希羅尼等人乃往北方的山區前進。盡頭有一座洞窟，穿過洞窟之後到了山的另一頭，往東邊有一座橋，到了橋的中間再度遭遇仆他麗娜…這座橋攸關聯合軍的命脈與成敗，守住這座橋，離勝利就不遠了。

仆他麗娜也明白這個關鍵性，所以這一回可是有備而來，希羅尼等人輕忽不得。這一仗確實很累…



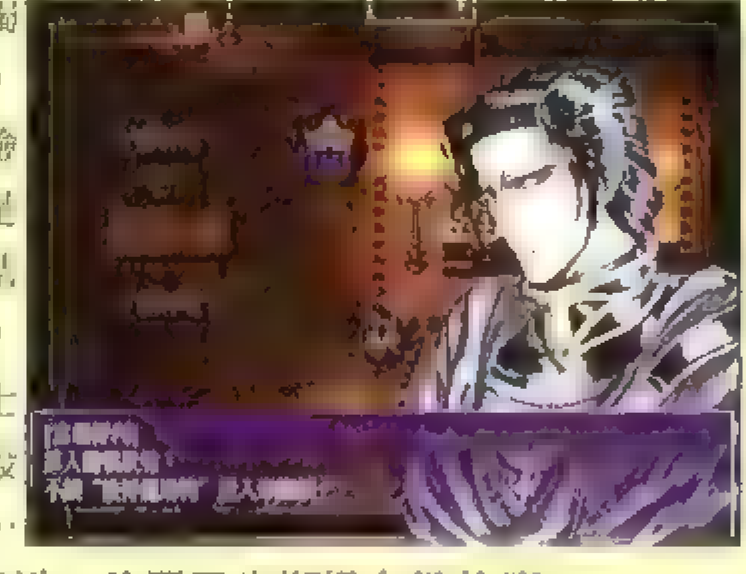
聯合司令部



終於成功奪回補給線，不僅軍心大振，且跡近狂歡。當富瑞得利要找勝戰英雄喝一杯時，希羅尼卻提出決鬥的要求；富瑞得利並非怯戰之徒，雖然不明白何以致之，但仍欣然接受挑戰。希羅尼對於爲兩軍的合作埋下變數頗感歉疚，但克勒傑比則尊重他的決定。

隔日一早，希羅尼獨自立於崖邊等候富瑞得利，眼看黎明將屆，最好先檢查一下裝備…富瑞得利不是易與之輩，加上他的「光線劍」威力非同小可，臨陣時得盡量拉開距離，避開點好…

未幾，富瑞得利果然依約前來，他希望能知道決鬥的原因，但希羅尼仍堅不吐實，二人隨即展開一場龍爭虎鬥…獲勝後，希羅尼問道後不後悔在十幾年前殺了路克・班史頓？富瑞得利這時明白了，但是他矢言絕不後悔自己做過的事…是否包括娶梅爾西迪斯爲妻？希羅尼一念及梅爾西迪斯，終究下不了手，遂任他下山去了…



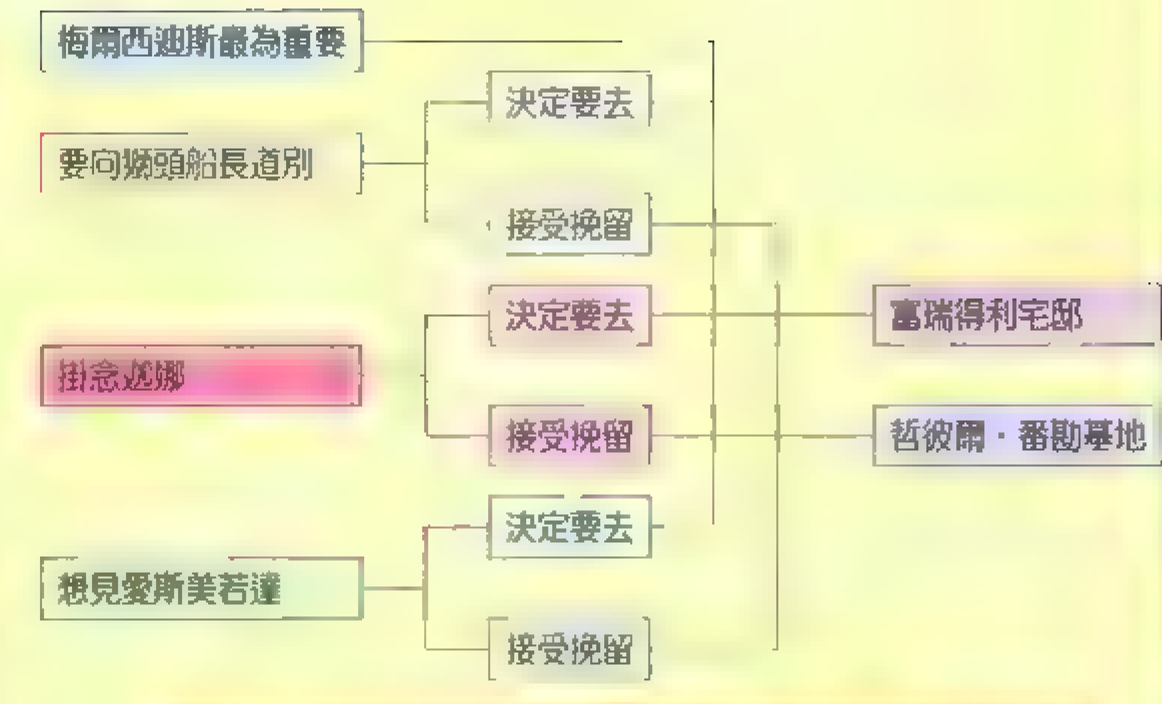
希羅尼獨自回到營區，但見眾人一臉狐疑，感情是關心決鬥的結果吧？不料，富瑞得利的士兵卻指證他殺了富瑞得利…眞正是百口莫辯，希羅尼也懶得多說什麼…

羅安的富瑞得利宅邸，蔡斯爾親向女兒梅爾西迪斯傳達富瑞得利死訊，母女兩人悲痛莫名…蔡斯爾從身上端出一壺酒擱置桌上，稍作停留即離去。梅爾西迪斯口中念念有詞，希羅尼…是希羅尼…

命運分歧點

這一日，克勒傑比拿了一封來自羅安的信件給希羅尼，說是富瑞得利遺孀所寄。希羅尼打開一看，原來是梅爾西迪斯要約他見面。雖然克勒傑比擔心會是個陷阱，但希羅尼仍決定要前往赴約。

臨行前，希羅尼猛然想起出生入死的夥伴，現下該如何是好？



哲彼爾・番勘基地



希羅尼接受挽留，決定不去會見梅爾西迪斯，一夥人乃回到基地商議作戰計畫。克勒傑比表示，由於富瑞得利的身故，折損了聯軍的作戰實力，而且克麗絲繼承父親職位成爲最高指揮官之後，爲了復仇，已然向「哲彼爾・番勘」宣戰了。

富瑞得利軍是帝國最強的精銳部隊，加上克麗絲對「哲彼爾・番勘」又知之甚詳，要是她下定決心的話，組織恐將不保。當下應該攻擊克麗絲背後的勢力，也就是主神教勢力大本營的凱西爾城市；若是能壓制凱西爾本部和帝國學術院的話，應該可以給克麗絲和主神教很大的打擊。

進攻勝於防守，全軍遂決定移往凱西爾城市。先前一直看著櫃子的甫爾斯不在室內，索性打開抽屜瞧瞧有何古怪…甫爾斯居然藏了一張愛斯美若達的照片…

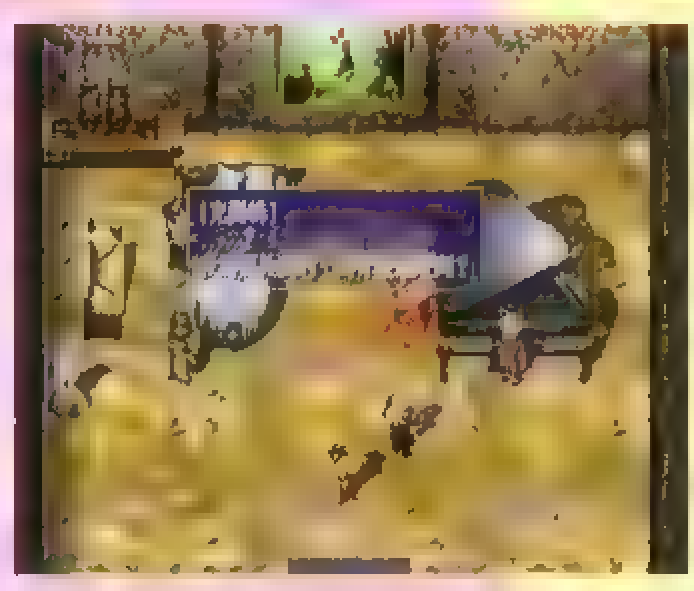
希羅尼、獅頭船長、迦娜和愛斯美若達組成一隊，隨著大軍來到了凱西爾城市。一想到即將和克麗絲打仗，眾人心裡無不百味雜陳… （下接凱西爾城市）

富瑞得利宅邸

希羅尼決定之後，獨自來到羅安的富瑞得利宅邸見梅爾西迪斯。雖然已經過了十五年，但彼此仍無法忘情…梅爾西迪斯當年會下嫁富瑞得利，全然是爲了拯救希羅尼，這也是蔡斯爾的主意，豈料依然沒有救成…

蔡斯爾先前擺在桌上的是毒酒，希羅尼爲了表





明並未殺害富瑞得利的心跡，於是仰頭飲下毒酒…這一切都是祭斯爾策劃的，不然是誰通知富瑞得利的死訊？又是誰擺了這壺毒酒的？

梅爾西迪斯聞言悲痛逾恆，未料自己的父親連親生女兒也不放過，絕望之餘將餘下的毒酒一飲而盡，意圖與希羅尼雙雙殉情，結果當場氣絕身亡…希羅尼儘管哀傷，但一念及祭斯爾這個大患未除，心猶不甘，於是勉力走出戶外，迎面卻遭士兵圍堵…慘了…毒酒攻心的希羅尼，這時已不支倒地…



危急時，幸好獅頭船長、迦娜和愛斯美若達趕來解圍，之後，三人乃護著希羅尼一路離開羅安。



走出宅邸時，天已大亮，雖然急著要離開，但城市東邊和南邊的出口俱遭封鎖，為今之計，只剩下西邊一途…走近西邊出口，後頭追來一堆士兵，為首者乃帝國學術院的伊斯葛利歐，他要獅頭船長三人將希羅尼留下…



為了拖延時間，獅頭船長輕聲交代迦娜，得伺機連同愛斯美若達將希羅尼安全帶離此地，自己則虛與委蛇應付追兵。迦娜初時反對此議，但為顧全大局，還是與愛斯美若達趁機迅速將希羅尼帶離現場。獅頭船長為阻撓追兵，於是持刀向伊斯葛利歐奮不顧身地逼近，伊斯葛利歐見狀立即下令開火…迦娜等人只聽聞身後傳來連珠炮似的槍響…

迦娜二人護著希羅尼逃至北邊山區入口時，後面出現怪俠莎倫．哈斯特，他證實了獅頭船長已經罹難…迦娜二人聞訊哀傷不已，反而怪起莎倫何以不早點出現…此地不宜久留，還是先離開再說。



往北進入山區不遠，眼看希羅尼身中之毒稍解，但恐有損身體，當初應該極力挽留他才是…莎倫斷後再度跟上，情緒稍微平復的迦娜向莎倫致歉先前的失禮，但問及莎倫究竟何許人也，他依然是頭也不回地離開…

利甫勒比



領主愛思德．朵麗宅邸中，梅迪西質問何時才讓「殺人魔」離開組織，但克勒傑比卻堅信希羅尼是冤枉的，雖然表面有損組織的名聲，但終有水落石出的一天。迦娜附和克勒傑比的說法，更何況，希羅尼已失去了獅頭船長…領主這時出來提出質疑，獅頭船長因希羅尼而死，豈不等於他殺了獅頭船長…

痊癒後的希羅尼，在眾口紛紜時走入室內，既然梅迪西有所顧慮，他也不能再久留。餘下的時間不多了，他必須即時和祭斯爾好好清算一下。

希羅尼轉身走出屋子，迦娜隨即跟出…克勒傑比決定帶兵前往支援希羅尼，集眾人之力攻進凱西爾城市。梅迪西呢？他因為領主的關係，決定和力德．哈特留下，按兵不動。既然人各有志，克勒傑比也不便勉強，於是連同伊莎貝隨後追趕希羅尼。

凱西爾城市

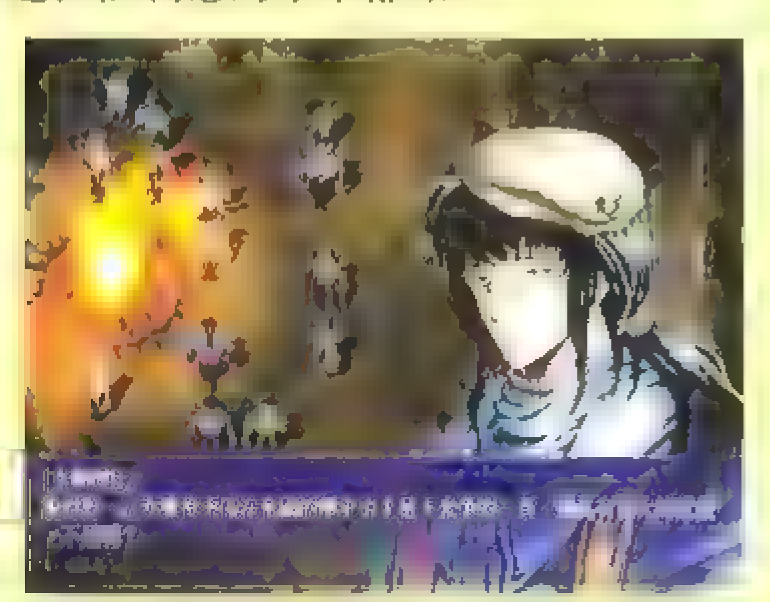
抵達之後，往東邊的大教堂挺進，門前的祭司居然開起商店了…那就好好的採買一番吧！

大教堂地底下有個秘密地點，在終點以萬能鑰匙開門之後，見到伊斯葛利歐。獅頭船長的死，他是元凶，希羅尼今日要討回公道，以他的鮮血來慰藉獅頭船長之靈。

伊斯葛利歐顯然已非昔日吳下阿蒙，這一仗頗



有石頭…落敗後，伊斯葛利歐並不死心，於是使出秘密武器－「克利瑪」。為了得到這個力量，伊斯葛利歐已經變為怪物了…輸得心服口服的伊斯葛利歐指出，為了讓破壞神復活，絲斯爾已趕赴沙伊利思的水中都市…







Solution

★西風狂詩曲★

古代七人奇蹟的水中都市位於特呂斯沙漠的對面，希羅尼此行只有迦娜和愛斯美若達爲伴。橫越沙漠途中遇見沙漠商隊，這表示離目的地不遠了；離開沙漠後，由樹林中向北方進入一座洞窟，另一頭的出口即通往水中都市。

【往水中都市的洞窟1】

01：特殊磁片（鎖）

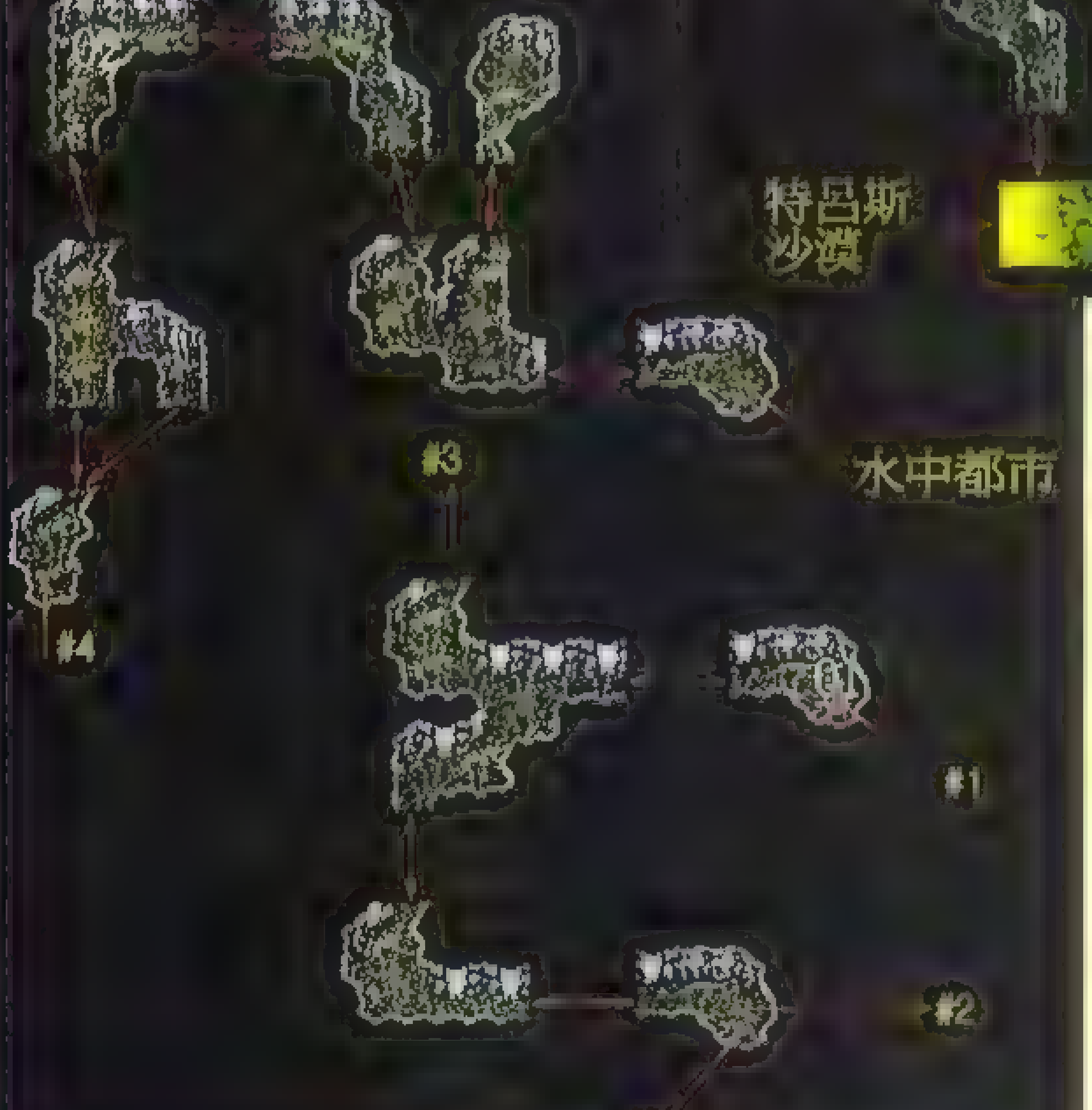
#1 #2 #4

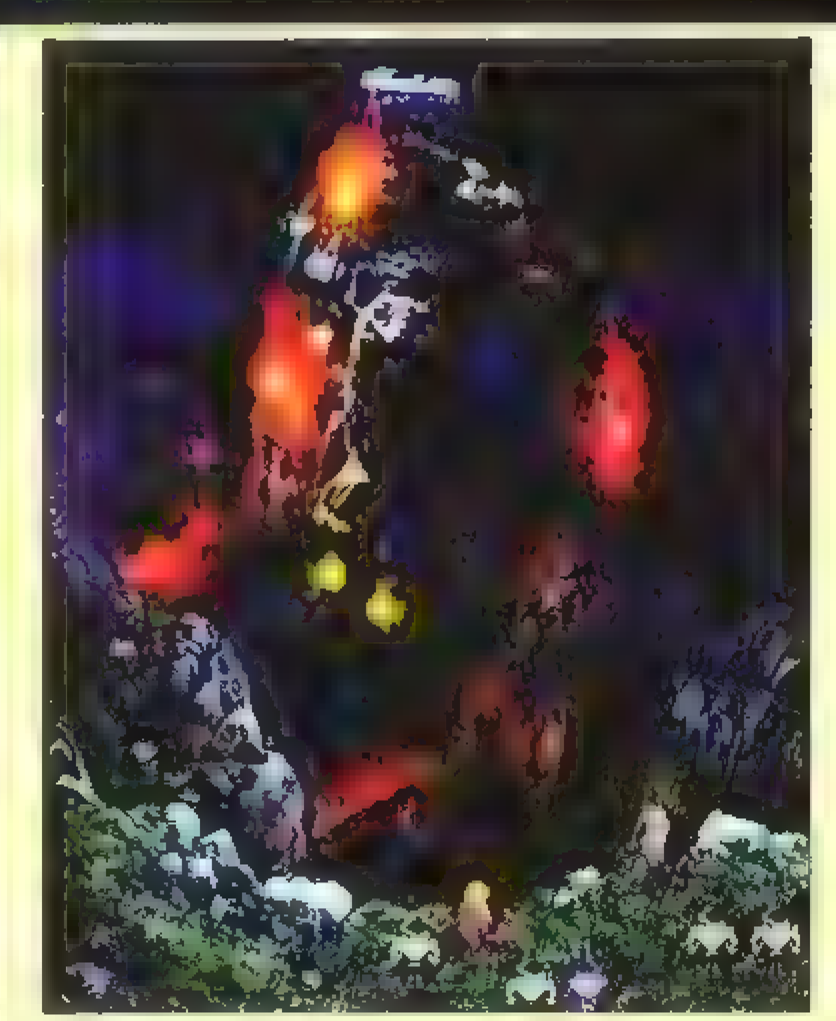
特呂斯沙漠

【往水中都市的洞窟2】

01：萬靈藥×5（鎖）

02：萬靈藥×5（鎖）





水中都市

進入理巧惠洛倫，盧斯特，他早已在等候希羅尼等人，並催促立即趕抵祭壇，因為克麗絲意者親手為父親報仇，不惜充當破壞神復活的媒介！終斯爾為達一己之私，即連自己的孫女也當加利用？必須阻止復活儀式，若是讓破壞神復活的話，那就再搞不了冬斯爾的野心。

準備很齊後，奧古希羅尼，於是四人乃往地下城市邁進，一路到水底下方

【水中都市1】

入口

到2樓A

地下1樓

A

地下2樓

到3樓B

B

地下3樓

到4樓C

C

到5樓D

地下4樓

【水中都市2】
01：青蛙商店
暴風劍（鎖）
金剛彈（鎖）

到底層E

01

D

地下5樓

底層

E

樓時，看見青蛙在此一交易商店，亦是很難得的補給機會，好好利用。

[illegible]見到[illegible]爾，但是思德，克麗也[illegible]，力德看來已[illegible]斯爾勾結的真相時[illegible]思德，[illegible]破壞神[illegible]攻勢，[illegible]他救出[illegible]。

接著看到四周抹滅克麗絲，那就有如希羅尼身上狄[illegible]斯的力量」[illegible]破壞神之後，依然來不及」，因為破壞神已經復活。



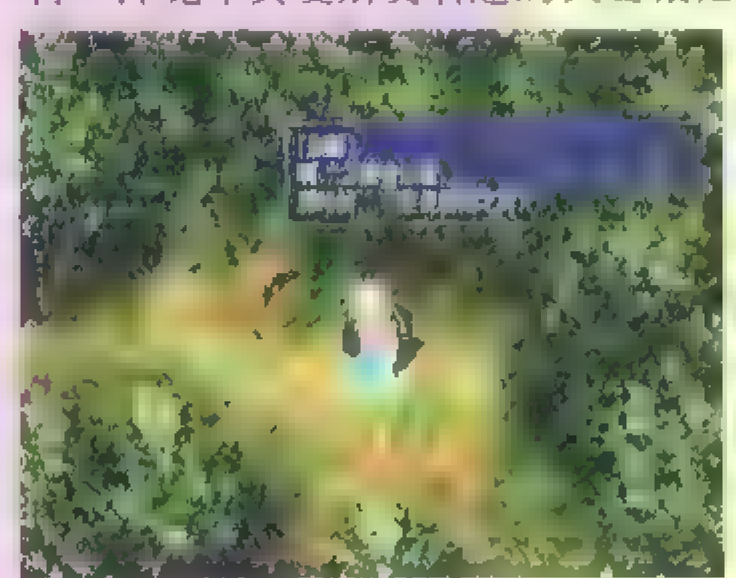
初識破壞神原貌時，眾人方相叮囑勿攻擊克麗絲所在的中心地帶，應該分別攻擊左右手的部份

破壞神癱瘓之後，愛斯夫若達已識到破壞神並未真正消滅，除非集中火力攻擊克麗絲所在的心臟地



帶，否則難以克竟其功。

這麼一來，只怕破壞神仍未死絕，克麗絲已身首異處…愛斯美若達不假思索，一頭栽進破壞神體內，並將克麗絲的身軀往外推出，自己則甚矣，希羅尼和迦娜、莎倫三人，隨即卯足勁猛攻破壞神的要害，俾免辜負愛斯美若達的大愛犧牲…



克麗絲雖然一息尚存，但恐怕終究是回天乏術，除此，希羅尼異常冷靜地將「阿修羅」劍交予莎倫保管，到了這時，他似乎已識破莎倫，哈斯特的真實身分…隨即運勁將身上的狄蘇斯力量轉移給奄奄一息的克麗絲，而希羅尼自己卻因精氣耗盡，當場身亡…

莎倫警覺城市快要塌了，但迦娜堅持要留在希羅尼身邊，無奈之餘，莎倫只有抱起克麗絲往外奔出…

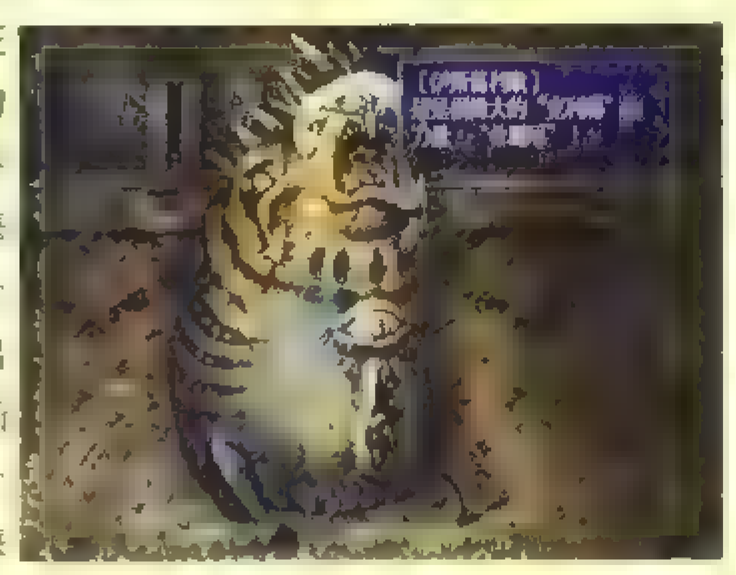


樹林中，莎倫哀傷的凝視由水中揚起的硝煙，直到克麗絲緩緩醒轉。莎倫先前為了便於蒐集情報，不得不隱瞞身分，如今當著克麗絲的面摘下面具，他原來就是克勒傑比…克勒傑比向克麗絲說明真相，希羅尼並未殺害她的父母，因為在富瑞得利屍身上找到祭斯爾魔下，黑暗殺手的痕跡，而梅爾西迪斯則是中毒身亡。



克麗絲此時方如大夢初醒，為了亡故的希羅尼、愛斯美若達和迦娜，她決定與克勒傑比合作，以阻止祭斯爾的野心得逞。克勒傑比表示，為了重組「哲彼爾·番勘」，必須找回梅迪西。

三人來至羅安的酒店，見到伊莎貝和藉酒裝瘋的梅迪西，在得知希羅尼三人的死訊後，梅迪西下定決心力圖振作，與克勒傑比攜手振興組織。



這時，在彼得羅斯特的宮殿之中，祭斯爾極力向摩傑二世倡議合作計畫，推出魔障機「亞斯加倫」來對付叛軍。如果摩傑二世同意合作的話，他將以帝國的一半領土回贈。

這樣優渥的條件，摩傑二世豈能不動心？祭斯爾已差使者前往番迪來建王國，謂帝國因叛軍猖獗，請求出兵支援。至於內政方面，因番迪來建長年與特呂族征戰的關係，諒必無力過分干涉。

哲彼爾·番勘基地

克勒傑比接獲情報，彼得羅斯特應祭斯爾之邀已經出兵，這次還動用了一級魔障機，非得採取特殊戰略不可。當下決定，若組織精銳部隊突擊敵軍司令部的話，或有幾勝的可能。

至於對付魔障機「亞斯加倫」，克勒傑比已有對策，他交給梅迪西一把「PSX-9艾瑪長劍」，這是番迪來建次世代的新型劍。此番事關「哲彼爾·番勘」的生死存亡，眾人務須戮力以赴。

漫地高阿山



部隊中有克麗絲、梅迪西、伊莎貝和克勒傑比，來至山區時，克麗絲發號施令，決定攻打駐守在山頂上的敵軍本營。

到達山頂時，便遠遠地瞧見魔障機「亞斯加倫」。克勒傑比分析，操控之人是「帕奇拉」的隊長什他麗娜，諒必無法有效發揮魔障機的功能，值得一博。說話之時，魔障機已逐漸逼近…果不其然，魔障機不久就故障了。

這時，克勒傑比表示有要緊事，自己先走開了…山谷中，番迪來建的魔障機「阿倫塔伊特」突然

【漫地高阿山　東部】

01：青蛙商店

02：毒心（鎖）

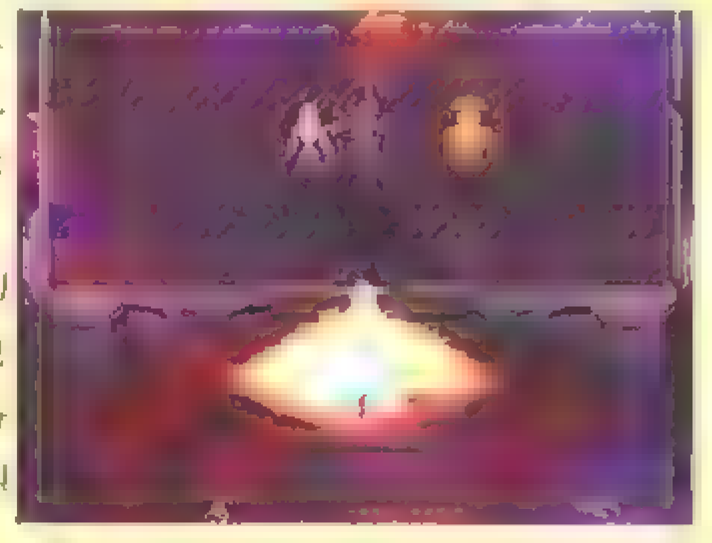
03：女神聖衣

入口



[illegible]，在「[illegible]」展開[illegible]……[illegible]由[illegible]，亞斯爾[illegible]和[illegible]番迪來建[illegible]勢力[illegible]自己而來，[illegible]、梅迪西和伊莎[illegible]，亞斯爾已不再是她的祖父，[illegible]惡魔，[illegible]惡魔。

[illegible]，[illegible]克勞傑凡[illegible]下來，並將三人帶往另一山頭見他們的[illegible]來番迪來建王國，人稱「聖王」的拉西德國王，他是「[illegible]．番勘」的最高統領



，而克勞傑凡正是番迪來建的王子…拉西德國王對[illegible]的背役，心中有寬恕也有遺憾…一行人搭上飛船「阿瑪提歐世」，一同前往番迪來建王國。

[illegible]由吉吉得利家族和梅迪西家族的攜手合作，凱西爾帝國已逐漸回復穩定，而梅迪西和伊莎貝也終成連理。即使過了幾年時間，帝國的子民仍然感念凱西爾帝國的真正英雄－希維尼．班史帕

後　記

[illegible]分歧點以後，變化較大的部份在於接續戰役中，隊伍的成員不盡相同。執筆期間曾分別試過選擇不同的女主角，結果發現不論選哪一位，只要是「決定要去」的路線，獅頭船長都會死在羅安城市。

「接受挽留」的結果是，獅頭船長的戰鬥能力較佳，後續的戰役較不吃力；但是到了水中都市拯救克麗絲的那一段情節中，究竟隊長會「怎麼個死法」，由於付梓在即、時間緊迫的緣故，無法[illegible]列舉，就留待讀者自行發掘了。

DUNE 沙丘魔堡2000

LONG LIVE THE FIGHTERS!

完全攻略(上)

/L.C.J

簡易心得

〈沙丘魔堡2000〉的兵種設定，與早期的〈沙丘魔堡2〉有一些差異；反而比較接近之前的〈終極動員令〉系列。因此在本遊戲中，即使是步兵，也是千萬不可輕忽的戰力。



在戰鬥單位所搭配的武器中，火箭與飛彈並不能有效殺傷人員，但是摧毀車輛與建築物，卻是相當有效的。因此，即使是騎兵，數量一多的話，還是可以很快就將飛彈砲塔與坦克摧毀。至於裝備機槍或高爆彈的單位，雖然可以輕而易舉殺死步兵，但是對坦克的破壞力卻不理想；因此玩家在作戰時，千萬要注意兵種的生剋關係。



雖然“以攻擊代替防守”是一句戰場上的名言，但是在本遊戲中，我方往往是幾乎從零開始的；所以玩家還是應該努力作好防禦工事，以阻擋敵人一波波的攻勢，爭



取我方生產部隊的時間。遊戲中的防禦設施，不外乎牆、砲塔及飛彈砲塔三種。其中飛彈砲塔可以有效阻擋敵人裝甲車輛的進攻，但是無法抵抗騎兵的飛彈攻擊；所以玩家最好在附近也蓋一些一般砲塔，用以對付敵人的步兵。至於牆，雖然只是消極的防禦設施，但是只要運用得當，就可以有效改變敵人的進攻路線，功用也不比砲塔來得差。通常敵人並不喜歡攻擊牆，所以如果玩家能夠把牆連成一線，將基地的缺口堵起來，敵人就會乖乖地繞道了。因此，當玩家的基地有好幾面的缺口時，不妨用牆將缺口堵起來，讓敵人從我方佈署砲塔的缺口進來。



通常愈後面的關卡，敵人的基地數與部隊數就愈多；當然，玩家也就要準備更多的單位，才能有效攻破敵人的防線。爲了爭取時間與節省成本，玩家可以多利用工兵，佔領敵人的建築物。由於建造廠是敵人建造建築物的中樞，如果能將它攻佔，敵人就無法再於基地中建造砲塔，所以玩家一定要把它列爲優先目標。至於軍營、輕工廠、重工廠等，能生產軍隊的建築物，當然也是不可以放過的。爲了快速回復我方的戰力，玩家一定要佔領敵人的修護站與星港，在當地直接補充戰力。

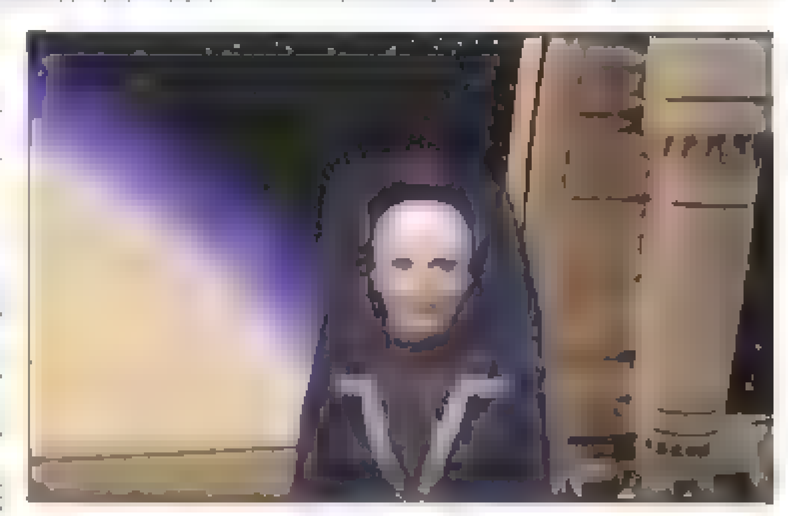
雖然工兵的生產速度很快，但是移動的速度過慢，而且很容易被敵人於途中擊殺，所以一旦玩家佔領敵人的軍營，就要馬上把工兵的生產轉移到該地，藉以增快佔領的速度。

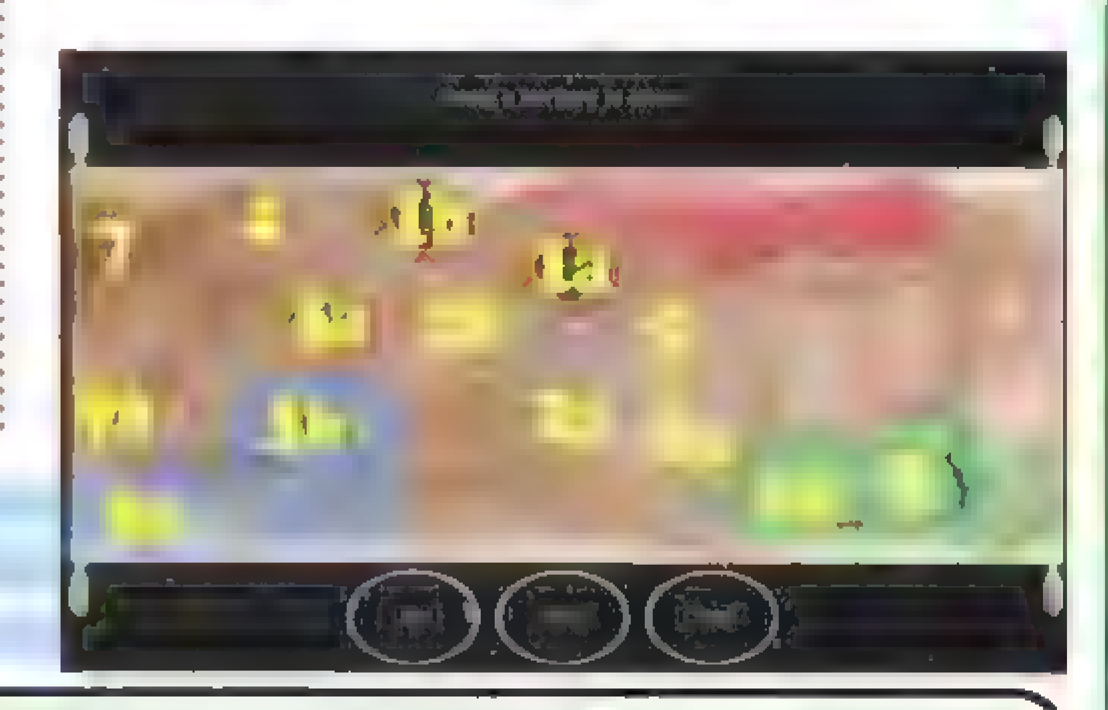
金錢（信用額度）是遊戲中相當重要的一個元素，玩家如果不能有效增加香料開採的速度，將會把遊戲的節奏拖得很慢。要增加採礦的速度，玩家除了要增加採礦車的數量，同時也得將精煉廠的數量增爲兩座，這樣才不會造成採礦車大排長龍，等著卸貨。



到了後面的關卡，玩家可以生產運輸機，由於它們可以減少採礦車來回礦區與精煉廠間的時間，所以即使代價不菲，玩家也是應當造個幾架吧！

由於電腦相當奸詐，如果玩家的採礦車數量在兩輛以上，沙蟲就會不斷襲擊我方的採礦車，所以玩家在還不能自己生產採礦車前，最好還是不要興建第二座精煉廠；否則採礦車被吞了，第二座精煉廠一樣還是英雄無用武之地的。





哈肯尼家族

第一關

在亞崔迪家族佔據Imperial Basin之前，從該地採集香料，並解決所有試圖阻擋你的人。



在建造香料儲存場之際，別忘了將建築物放在水泥地基上，以免遭到腐蝕或逐漸退化的命運。在沒有水泥基板的情況下建造，是很沒有效率的，而沒有效率，是我們所不容許的情況。



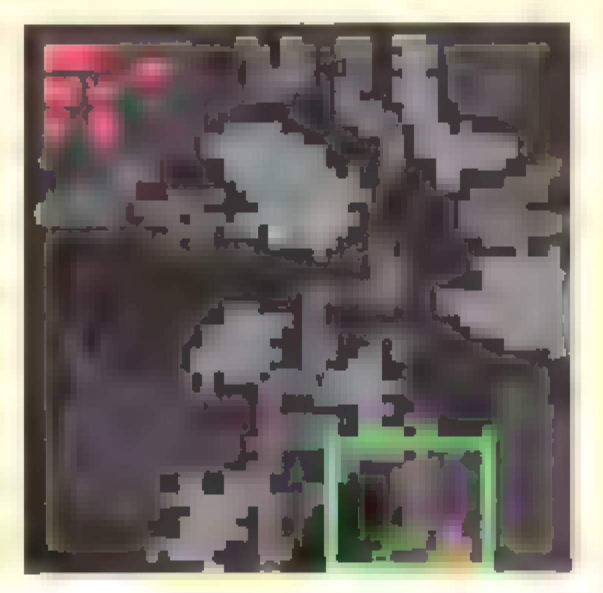
本關相當容易，只要採到2500單位的香料就算完成了。雖然敵人偶爾會空降一些步兵過來，但是對我方並不會構成太大的干擾，玩家還是以採礦爲主要目的，趕快將信用額度累積到2500單位吧！

第二關 [illegible]

[illegible] 增強你在Imperial Basin中一個小營區的兵力。我們必須消滅無禮的亞崔迪家族，告訴他們對抗哈肯尼家族的後果爲何。我們的盟友將會幫助你找出敵人

[illegible] 輕步兵、二輪突擊車、軍營、輕工廠、前哨站

攻略 2a：本關的敵人除了主力部隊駐守在基地中，還有些是一開始就散佈在各處的，因此玩家在搜索地圖的時候，要特別小心。敵人的基地位於地圖的東



南方，引導的兵力以輕步兵及二輪突擊車爲主，大約有[illegible]十幾個單位左右。玩家應儘緊將各主精煉廠完成，接下來蓋軍營，努力生產輕步兵。雖然二輪突擊車的攻防能力都比輕步兵優秀，但是它的生產成本較高及生產速度較慢，並不適合用來做爲本關的攻擊主力。玩家在生產了大約[illegible]、[illegible]十個輕步兵後，可以搭配五輛左右的二輪突擊車，然後進攻敵人的基地

2b：敵人的基地位於地圖西北方，數量較2a多出不少，玩家最好將輕步兵及二輪突擊車數量提升到三、四十隻，然後再進攻



第三關 目標：粉碎亞崔迪家族的武力

任務 攻擊並摧毀在Sietch Tabr的亞崔迪基地，給它們猛烈的一擊，並消除所有的抵抗力量吧。

你可以利用四輪攻擊車來進行攻擊。升級輕工廠，將可以讓你生產這些車輛。

新增建築與單位 騎兵、四輪攻擊車、牆

攻略 3a：本關多了騎兵與四輪攻擊車兩種新的單位。在我方目前可以生產的兵種中，輕步兵與二輪攻擊車皆以機槍爲攻擊武器，對於人員的殺傷力不錯，但是對於建築物與車輛的破壞力並不理想。騎兵與四輪攻擊車則都使用火箭爲攻擊武器，可以有效摧毀建築物與車輛，但是對於人員的殺傷效果卻相當有限。在這種微妙的相剋關係下，一群騎兵雖然可以迅速擊毀車輛，但是卻無法有效殺死輕步兵；相同地，輕步兵雖然難以摧毀車輛，但是卻可以輕易掃除敵人的騎兵。所以玩家如果要順利取勝利，必須要會適當地搭配兵種。



本關一開始我方的兵力不足，而且敵人還會不斷派一批輕步兵與騎兵。在這種情況下，玩家最好的解決之道，就是派採礦車將敵人碾過去。敵人的基地位於地圖的正下方，玩家在一面採礦，一面累積兵力後，應該可以順利摧毀敵人的基地。不過要過關的話，必須將所有的敵人單位都清除。

3b：敵人的基地位於地圖的正上方。雖然四輪攻擊車對車輛與建築物的攻擊力不錯，但是對騎兵卻是沒輒。所以玩家不如多生產一些騎兵與輕步兵，還比較能發揮戰力。



第四關 [illegible]

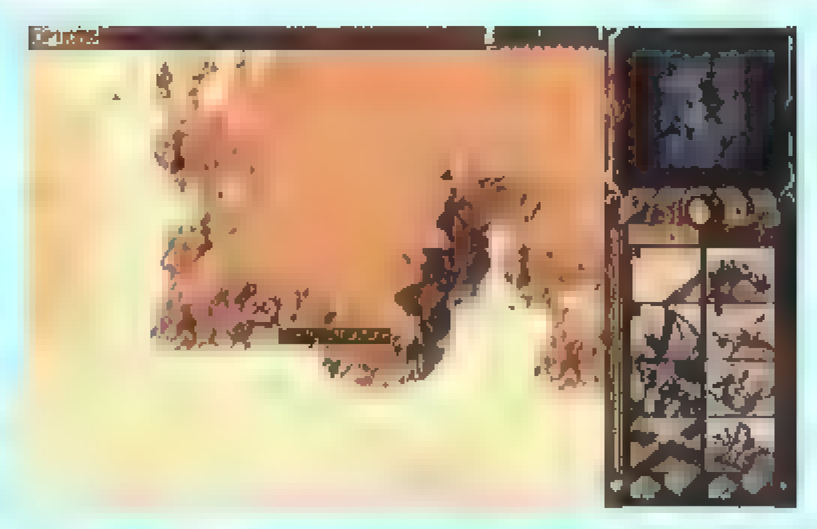
任務 我們必須對付佛曼人。組織一支打擊武力，去搜出山脈間的佛曼人要塞，並將它們摧毀。如果有任何家族做出反應，把它們也摧毀。展示哈肯尼家族的武力吧！坦克可以用來將佛曼人碾碎在履帶下。

新增建築與單位 機動建築車、工兵、戰鬥坦克、重工廠、修護站

攻略 本關的敵人並不算太強，但是會隱形的佛曼人卻是令人相當頭痛的對手。敵人的基地位於地圖的西南方，玩家可以在大量部隊的掩護下，練習用工兵搶佔敵人的建築物。



把哈肯迪的部隊都肅清後，玩家可以派步兵在正西方及西北邊的岩地上搜索隱形的佛曼人。至於佛曼人的要塞，則隱藏在西北方與西南方的岩壁中各有一座，玩家從雷達上應該無法看出來，所以只能用游標在山壁間移動，看看哪個地方會變成攻擊游標，然後針對該處加以攻擊。

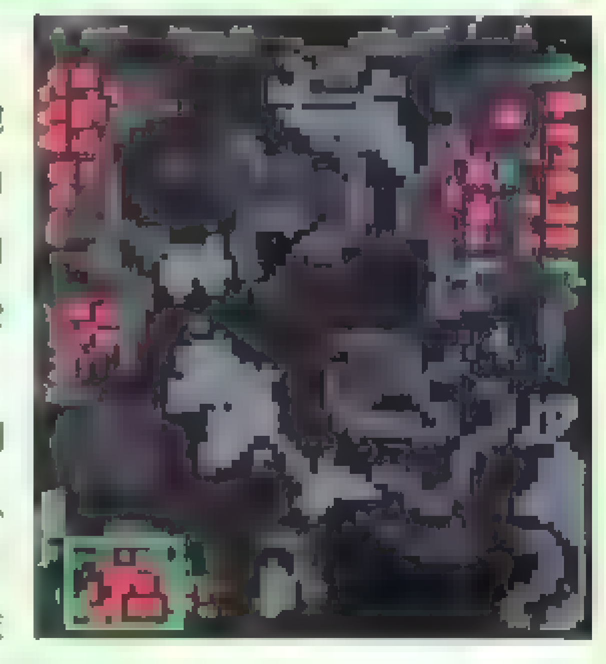


第五關

簡報 保護位於Habbanya的前哨站，使其免於遭受皇帝的干擾。由於這個經過特別改造的前哨站，可以偵測皇帝在太空中的艦艇，所以一定要保護它！經由山脈間的通道進行突擊，以保護我們的前哨站。如果成功的話，出其不意地攻擊奧多斯家族，並摧毀它們

新增建築與單位 飛彈坦克、運輸機、高科技工廠、砲塔、IX研究中心

攻略 本關的敵人變成奧多斯家族了。由於敵人一開始就會朝我方要保護的前哨站發動猛烈的攻擊，所以玩家應該先將我方所能利用的兵力調過去支援，以免前哨站被摧毀。接下來則儘快完成重工廠的建造，讓我方可以早日生產戰鬥坦克。



敵人的基地主要分佈在西南方與東北方兩邊；其中東北邊的基地有星港，如果玩家能夠加以佔領，就可以開始用採購的方式大量增加部隊了。由於敵人會興建砲塔來保衛基地，所以玩家在組成部隊的時候，可以讓戰鬥坦克打前鋒，飛彈坦克則躲在後方攻擊敵人的砲塔。

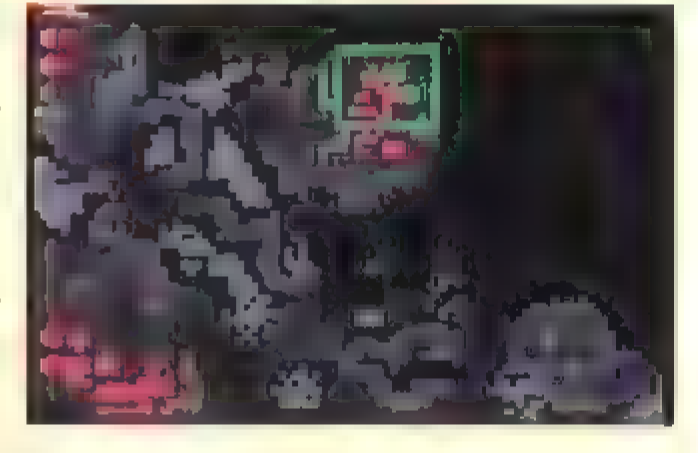
第六關

目標： 攻或佔領星港

簡報 奧多斯家族弱小的武力，是不能與哈肯尼家族匹敵的。然而走私的Ixian科技，卻可能打翻這種武力的平衡，這種情況絕對不被允許發生！在平原上建造一座基地，在昂貴的Ixian科技被運幸之前，找出奧多斯家族的星港，摧毀它或佔領它！時間緊迫，因為運送已經在進行中了。

新增建築與單位（標籤難以辨識） 鬪攻坦克、星港

攻略 本關新增的鬪攻坦克的攻擊力雖然不弱，但是非常容易被敵人所摧毀，所以玩家還是把戰鬥的主力放在飛彈坦克與戰鬥坦克上。為了提高生產的速率，玩家可在建造重工廠後，接著努力興建星港。



敵人的基地分別在西北方與中央地帶偏北各有一座。其中西北方的基地防禦較弱，而我們要摧毀的星港則位於中央地帶的基地。

敵人中央基地主要的缺口地帶是由四座砲塔所構成的防線守衛著，而且基地中還部署了相當多的各式戰鬥車輛。玩家想要從該處突破的話，除了需要集結大量的戰鬥坦克與飛彈坦克，最好還能將該基地中的敵人車輛引到砲塔的射程外加以殲滅。當我方的坦克部隊與敵人的砲塔進行忠

鬥時，就可以讓工兵趁機佔領敵人的星港了。

6b：本關我方的基地位於地圖的正中央偏下的地區，敵人的基地則分佈在東北方與西北方各有一座。由於敵人會不斷分別從兩邊發動攻勢，因此玩家最好儘快用砲塔將一邊的缺口縮小，以減低敵人攻進來的機會。由於我方的實力遠不如敵人，因此最好一邊建造星港，一邊用砲塔鞏固防線，以最快的速度來取得新部隊。星港可買得的部隊不但便宜，而且種類眾多，唯一的缺點就是數量有限，所以玩家也要不斷從重工廠生產戰鬥坦克才行。



我方所要摧毀的目標──敵人的星港，為於地圖的最東北角，由三道砲塔所組成的防線守護著，玩家可以用大批戰鬥坦克搭配飛彈坦克加以摧毀。

第七關

目標：消滅所有哈肯尼家族的敵人

簡報：你的目標是亞崔迪家族的高科技工廠，這是公爵與皇帝聯軍計畫中脆弱的一環。一旦失去高科技工廠，皇帝的運輸機將會因為缺乏維修，而無法運送後續的增援武力到戰場上。亞崔迪家族的武力相當強大，而且防禦堅強，所以發動正面的攻擊將會失敗；然而在它們東邊的一個建造廠，是孤立而且防禦薄弱的。一支小型打擊武力將會被空降在敵人基地中；利用他們來佔領那個建造廠，並利用它來對抗亞崔迪家族。

新增建築與單位：摧毀者、火箭砲塔

攻略：本關的難度相當高，由於我方並一開始並沒有建造廠或機動建築車，所以在增援部隊抵達後，應該馬上向下方推進，先掃除附近的敵人部隊，並讓工兵搶佔該地的建造廠，接下來我方才能開始建造建築物與部隊。



我方的基地位於地圖的正中央偏北，敵人的基地則在東邊與西邊各有一座，所以玩家將會常常遭到敵人的兩面夾攻。我方基地所在地主要的缺口在西邊，但是東邊有還有一個步兵能夠通過的缺口，如果玩家不想辦法派些步兵加以防堵，將會不斷遭到從該處侵入的敵人步兵騷擾。

至於西方的缺口，由於面積過大，玩家只能逐步興建砲塔與飛彈砲塔所組成的防線，來遏阻敵人的攻勢。雖然飛彈砲塔的攻擊力不錯，但是早期我方的資金與電力都不足，蓋飛彈砲塔並不合算經濟效益。在這種情況下，蓋兩座廉價的砲塔堵住缺口，是最適當的選擇了。

敵人除了會從地面發動攻勢外，也會不斷派遣為型機從空中入侵轟炸我方基地，所以玩家在資金充裕後，可在基地的東南與西南方各建造一些飛彈砲塔，用以攔截敵人的為型機。由於敵人會不斷地發動攻勢，而且一波比一波更強烈，玩家除了消極用砲塔來防禦外，也應該儘快興建IX研究中心、重工廠與星港，提升我方主動攻擊的能力。透過摧毀敵人西方基地的方式，可以有效降低敵人的兵力，讓我方基地更有餘力能承受的敵人攻擊。由於敵人的基地除了有飛彈砲塔的防線，而且還會有音波坦克部署其中，所以玩家如果不能將摧毀者生產出來，將會難以摧毀敵人的防禦設施。



敵人的兩個基地中，西邊的基地防禦力較弱，玩家可以先摧毀該處的防禦砲塔後，再讓工兵佔領該地的所有設施，不過由於敵人會隔一陣子就空降一輛音波坦克到該基地，所以玩家在佔領後，記得要設立兩座飛彈砲塔，以保護基地的安全。

至於東邊的基地，因為敵人在入口處設置了相當多的砲塔，而且其中也部署了不少的坦克，玩家必須要集結一隊的戰鬥坦克與一隊的摧毀者，先將基地中敵軍誘出解決，然後才能順利破壞基地入口的砲塔。敵人的建造廠位於入口附近，玩家應該儘快將該處摧毀或佔據，以免敵人又建造砲塔出來。在敵人建造廠的上方是維修站，將它佔領的話，可以迅速修復受損的部隊，重整發動下一波的攻勢的戰力。

如果我方的前哨站遭到摧毀，飛彈砲塔就會失去作用，但是如果敵人的前哨站被毀，飛彈砲塔依然可以發動攻擊，所以玩家千萬不要太過大意，以免被轟得七葷八素。

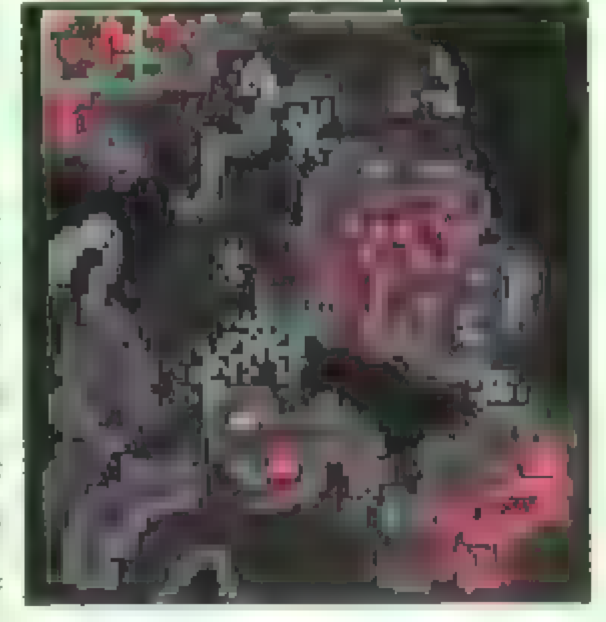
第八關

簡報 奧多斯家族的武力正持續增強中，因為他們取得了新的科技。奧多斯家族知道哈肯尼家族的怒火將會迅速向他們爆發，所以便和亞崔迪家族同盟了，但是這並不能避免遭到我們的原子彈攻擊。消滅所以你所遭遇的亞崔迪部隊，但是別忘了把焦點放在奧多斯家族身上。粉碎他們的軍隊，燒毀他們的建築物，並把從戰利品帶回來裝飾皇宮。藉由摧毀或佔領奧多斯皇宮，可以向亞崔迪展示哈肯尼家族的力量，並破壞他們與奧多斯家族的同盟關係。

我們的情報顯示，有一個傭兵的巢穴正在監視附近的一座重工廠。如果能佔領這座重工廠的話，傭兵或許可以被說服來為哈肯尼家族而戰。由於傭兵可以從星港獲得增援，所以一定要確保星港的控制權，以便隨時都可以使用。

新增建築與單位 死亡之手飛彈、哈肯尼宮殿

攻略 我方的基地位於地圖的東南方，雖然腹地滿廣大的，但是卻也給敵人很大的缺口可以入侵。由於敵人會不斷從北方與西方發動攻勢，所以玩家在建造設施之餘，也應該開始將水泥板從基地向外側鋪設，提供建造砲塔的空



間。我方基地北邊的缺口面積較小，玩家如果在附近建造了四座飛彈砲塔與兩



座砲塔，應該可以有效地阻擋敵人從該處發動攻擊。

敵人所發動的攻勢會愈來愈強烈，所以玩家還是先將基地的防禦設施完成後，再努力生產部隊吧。在地圖中央偏下地區，有一個小型的敵人基地，玩家可先加以摧毀，以降低敵人攻擊的頻率。等到累積足夠的兵力後，玩家就可以進攻地圖東北邊的奧多斯基地了，攻擊這個基地時，除了應該先摧毀敵人的建造廠外，也要記得趕緊派工兵將敵人的軍營佔領，讓我方可以將士兵的生產轉移到該地。如果能夠順便佔下敵人的維修站，可以迅速恢復我方戰力，這對發動下一波的攻勢大有助益。

地圖的西北方則是亞崔迪的基地，雖然防禦的砲塔不少，但是並不比奧多斯軍的基地難打，玩家只要能在剛佔據的奧多斯基地中將受損部隊維修，並且同時透過星港採購部隊，要摧毀亞崔迪的基地並不是難事。

雖然本關玩家已經可以透過興建宮殿來發射死亡之手飛彈，不過這個飛彈的建造時間超長，而且命中率奇低，玩家最好不要太過指望它能扭轉戰局

第九關

目標：摧毀所有殘存的敵人

簡報 現在只剩亞崔迪家族與皇帝的武力還留存著，在長途的行軍後，敵人散布在Sardaukar，所以無法對它們發動一次全面的攻擊。只有摧毀皇帝的營地，才能有效阻止皇帝後續的援軍。完成之後，接下來就突擊亞崔迪家族，並將他們摧毀。然後，宣告阿拉基斯星屬於哈肯尼家族。

新增建築與單位 無

攻略 9a：我方基地所處的位置在地圖的最西北方。雖然一開始基地內就有了一些設施但是卻沒有建造廠；所以玩家除了先生產一輛採礦車，來提升收集香料的速度外，還應該趕緊將重工廠升級，以生產機動建築車。

由於我軍基地東方與南方都有很大的缺口，所以玩家最好先用醬將南邊的缺口堵起來，讓敵人只能從東邊進攻，然後再於東方建造大量的砲塔以攔截入侵的敵軍。敵人從東方攻過來的時候，往往以我方沒有攻擊能力的採礦車為目標，為了避免經濟來源被切斷，玩家要想辦法多生產一些戰鬥坦克，組成保護採礦車的



部隊。

敵人的基地主要分成兩區，在地圖的中央地帶是皇帝與雷崔迪家族的主要地盤，集結了非常



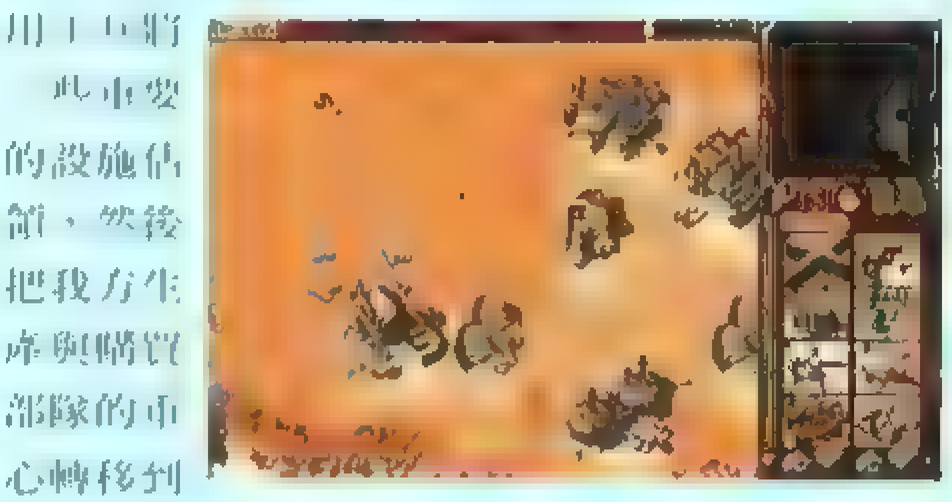
大量的部隊，地圖最東北邊則還有雷崔迪家族所興建的基地。玩家如果想要攻破C點的敵人基地，必須穿過B點的前方，因此可能遭到該處蜂擁而出的敵人圍攻。為了避免干擾，玩家在集結了大量的部隊後，不如先將B處的皇帝基地攻陷，然後用牆與砲塔所構成的防線將B處與C、D兩處阻隔開。當玩家攻破B處的砲塔後，先派工兵佔領該處的維修站，就近將受損的部隊修護。由於C點的防禦相當堅強，所以玩家在穩定B點的防禦工事之際，也可以透過星港大量採購部隊，以提升對C點發動攻勢的戰力。

至於D處雷崔迪基地的主要缺口，是在B點的左下方。玩家可以在攻破B點後，重新整理部隊，然後繞過B點的下方進行攻擊。D點的防禦是敵人的四個基地中最強的，玩家如果要進行正面的突破，必須集結比之前更多出許多的兵力才行。而C點的皇帝基地，防禦能力是最薄弱的，玩家只要在D點將受損部隊加以維修，應該就可以有足夠的兵力加以攻破了。

9b：本關的難度實在高得離譜，玩家最好在蓋完精煉廠後，馬上建造車廠，並將它升級，然後生產……皇帝有一座基地位於我們基地的正上方，玩家可以在生產出四、五個工兵之後，讓步兵打前鋒，從該基地下方人員可以通過的缺口展開偷襲行動。利用步兵對付敵人的機會，工兵則分別佔領敵人的輕工廠、重工廠、精煉廠與建造廠。由於敵人會不斷攻擊被我方佔領的建築物，所以玩家如果無法迅速在該處佈置砲塔防線，就只好趕緊將佔領的建築物都賣掉。

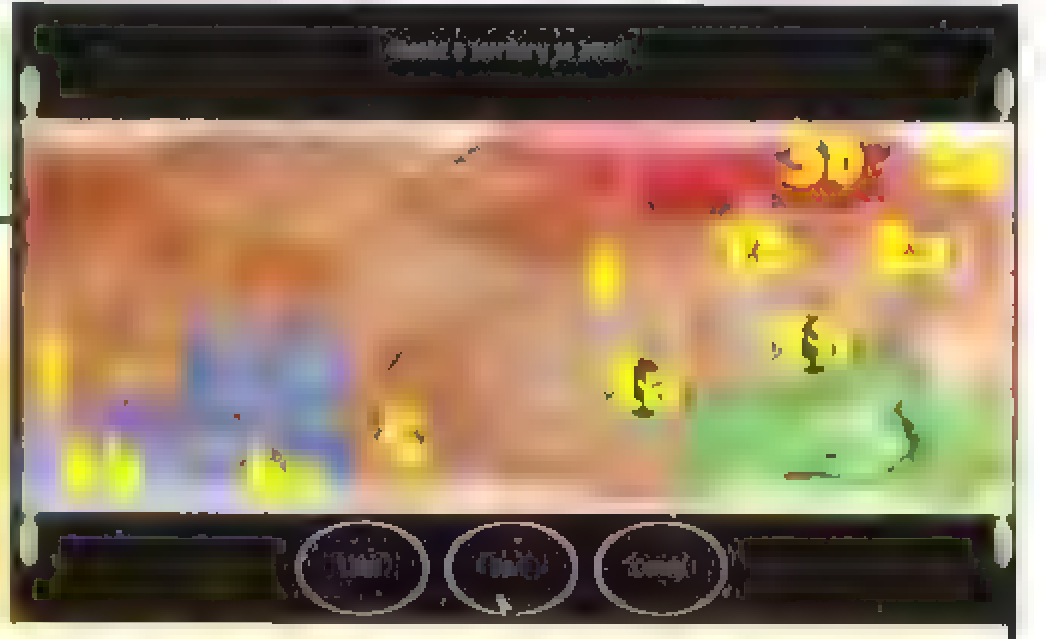
由於不久之後，雷崔迪家族就會對我方發動猛烈的攻勢，所以玩家除了要一邊對付皇帝基地中的敵人，還別忘了努力建造我方基地中的防禦設施。在敵人第一波的戰鬥坦克、飛彈坦克搭配圍攻坦克的攻勢之後，接下來是由音波坦克與騎兵所組成的軍團。由於音波車與騎兵對砲塔都有不錯的破壞力，所以玩家最好多生產一些輕步兵，佈署在砲塔附近，用以對付前來攻擊的敵人騎兵。

等到我方的兵力培養得差不多後，玩家可以先對地圖中央地帶的雷崔迪基地發動攻擊，並利用工兵將



此重要的設施佔領，然後把我方生產與購買部隊的重心轉移到該地。在修護受損部隊，並補充新部隊後，玩家接下來可以先拆除左上方的敵人小基地，然後看要先攻破雷崔迪的基地或皇帝的基地都可以了。由於敵人最後的基地防禦都很強，所以玩家在每一波的攻勢之間，最好都能透過剛佔領的修護站修理受損部隊，並同時透過星港來補充兵源。

奧多斯家族



第一關

香料就是財富，所以為奧多斯家族在Imperial Basin開採香料吧。如果哈肯尼家族試圖阻止香料的開採行動，就將他們都掃除。建造香料儲存場可以避免香料損失，建造水泥基板，可以避免不必要的損失。

1a：本關的目的是累積2500單位的信用額度。對玩家來說，這個任務幾乎沒甚麼難度，只要



放著讓採礦車自己去跑，任務自然就可以順利完成。

1b：本關與1a關幾乎相同，玩家如果覺得有點無聊，可以將地圖搜索一下，把敵人的小兵統統收拾乾淨。

第二關

目標：摧毀所有的建築物，不要留下任何的活口。

簡報 在Imperial Basin的哈肯尼家族兵力並不強，利用我們前哨站的聲納去找出他們，加以強烈的攻擊並摧毀所有的東西

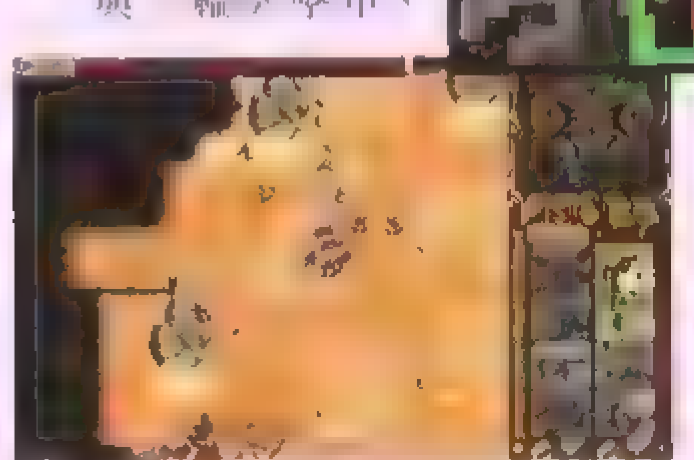
新增建築與單位 輕步兵、突擊車、軍營、輕工廠、前哨站

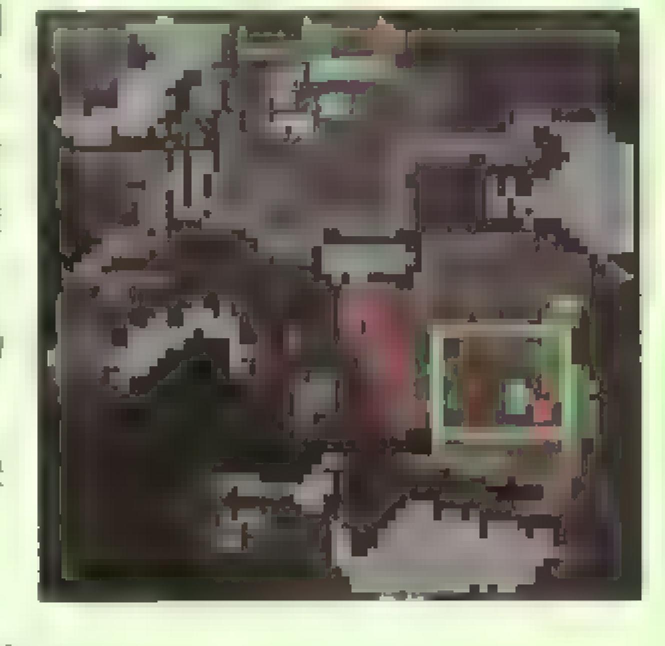
攻略 2a：本關的敵人基地位於地圖東南方的A處。雖然敵人的建築物並不多，但是其中部署了相當大量的輕步兵，所以如果玩家沒有生產二、四十隻以上的輕步兵，還是無法加以突破。

雖然我方可以生產速度奇快的突擊車，但是它的攻防能力都不特別的突出，玩家還是把它拿來當作誘敵的工具吧！當玩家的兵力足夠後，可以將部隊開到敵人基地外側，然後用突擊車將基地中的敵人誘出來解決。接下來玩家可以讓一部份的人對敵人的軍營進行攻擊，剩下的人則負責肅清敵人的殘兵。



2b：本關我方的基地位於地圖的正中央，敵人的基地則位於地圖的正下方。由於敵人基地中有不少的輕步兵與二輪突擊車，所以玩家還是要先將其中的主力引誘出來，消滅這些敵人之後，就可以攻擊敵人的基地了。由於敵人會不斷生產輕步兵，所以玩家最好先將他們的軍營加以摧毀。





第三關

目標：消滅哈肯尼家族

簡報 哈肯尼家族阻礙了採集香料作業的進行，無政府是不被許可的，所以必須將哈肯尼家族消滅。現在已經出現了四輪攻擊車這種新武器，它的火力更強，可以確保我們的勝利

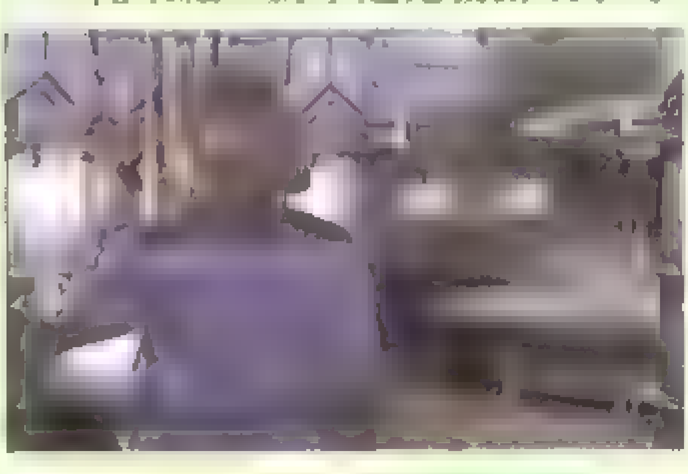
新增建築與單位 騎兵、四輪攻擊車、騎

攻略 3a：本關的敵人基地位於地圖的左下角。雖然我方可以生產四輪攻擊車，但是攻擊步兵的效果並不好，所以玩家還是應該以生產騎兵與輕步兵為主。由於敵人的基地中仍然部署了大量的兵力，玩家還是需要將部份的主力先引誘出來。敵人會不斷從軍營、輕與重營生產部隊，因此要先將這兩個建築物及建造場加以摧毀。至於敵人主要的經濟命脈精煉廠，由於敵人會利用採礦車碾壓我方的步兵，所以玩家最好還是派車輛加以摧毀吧！



3b：本關我方基地的位置在地圖的正上方，敵人的基地則位於地圖的右方偏下。由於我方基地的兩側都有缺口，因此敵人常常會從兩邊同時發動攻勢。為了抵擋敵人強勁的連續攻擊，玩家最好趕快將軍營建好，然後多生產些騎兵與輕步兵。

敵人基地的右邊缺口建有精煉場，左邊則有輕工廠；為了避免發動攻擊時，遭到採礦車的干擾，玩家可以從左邊的缺口切入，先破壞敵人的輕工廠、軍營及建造廠，然後再摧毀敵人的精煉廠。



第四關

目標 佔領在Sietch Tabr的前哨站

簡報 在Sietch Tabr的走私者必須被清除。利用工兵可以佔領被家族們所隱藏的前哨站，不過走私者的新伙伴-哈肯尼家族，或許會試著保護他們。哈肯尼家族的火力相當強大，但是我們最近取得的坦克或許可以反擊他們。確保我們的投資可有效地被利用。

新增建築與單位 機動建築車、工兵、戰鬥坦克、重工廠、修護站

攻略 本關終於可以生產工兵與戰鬥坦克了。我方所要佔領的敵人前哨站，位於地圖正上方的敵人主要基地內。該基地的左右兩側皆有缺口，不過右側的缺口有砲塔守衛著，所以玩家不如從左側展開入侵行動。首先將戰鬥坦克分成兩群後，連同四、五隻的工兵一齊推進到敵人的基地外圍。然後第一群負責將左側的牆打開一個缺口，另一群則專門對付前來攻擊的敵軍。一旦缺口打開後，玩家接下來就可以用工兵先佔領敵人的軍營、重工廠與精煉場，並把我方的部隊生產轉移到該地。



敵人的主要基地內有許多砲塔，所以玩家除了利用佔領的軍營來生產工兵外，也可以在該地建造修護站，藉以修理我方的受損部隊。

第五關

[illegible]

[illegible] 香料是至高無上的，但是亞崔迪家族控制著香料。我們必須佔領它們的星港，以機動建築車建造基地，開始進行採集香料的作業。戰鬥的代價是昂貴的，所以把最少量的經費用在防禦上；除非亞崔迪家族阻礙了香料的採集，才進行戰鬥。因為我們積欠Ixian債務，所以必須採集並儲存香料。一旦採集到了指定的數量，奧多斯家族的部隊就可以撤退了。

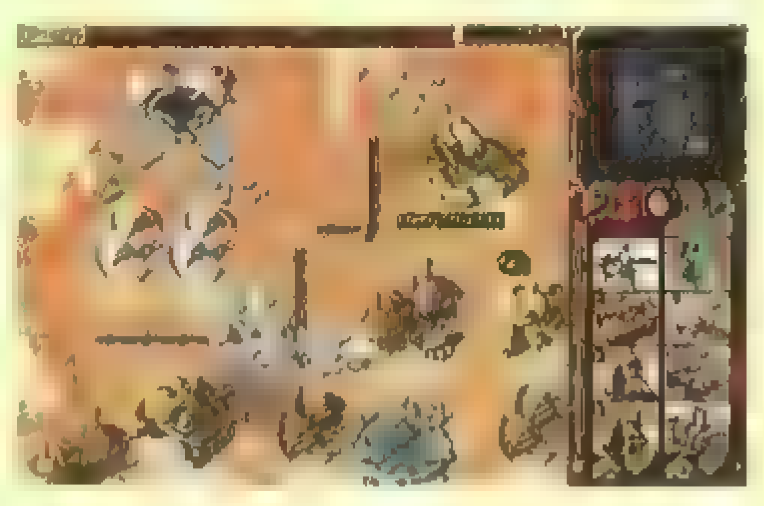
[illegible] 運輸機、高科技工廠、砲塔

[illegible] 我方一開始的位置在地圖的最右下方，該處有一座敵人的星港與兩座集風器，由一座砲塔與一些步兵與一輛攻擊車防守著。玩家必須佔領該星港，才能獲得空運來的機動建築車，進行新基地的建設。由於我方的兵力相當薄弱，所以玩家最好用騎兵攻擊砲塔，以降低坦克車的損傷。



玩家在攻佔星港後，接下來就可以先訂購一輛採礦車，用以提高我方採集香料的速度。由於要建造重工廠並不是一蹴可及的事，所以玩家還是要不斷透過採購部隊與興建砲塔，來提高基地的防禦能力。

雖然本關有戰鬥坦克及副攻坦克等單位，但是敵人習慣以大量的步兵進行人海戰術；玩家如果不能善用坦克進行碾壓，可能會被騎兵團整得很慘。



敵人的基地散布在A、B、C三處；除此之外，在我方基地的左上方，還有一座孤立的砲塔。由於敵人的基地外圍都有砲塔與牆所構成的防線，內側則佈署大量騎兵與輕步兵，玩家如果要硬攻的話，將會有很大的損失。

比較可行突破之道，是用火箭坦克先將牆及砲塔轟掉，同時以兩團的戰鬥坦克掩護火箭坦克的攻勢。如果有敵人的步兵前來騷擾，則用一群戰鬥坦克進行碾壓；另一群坦克進行警戒，以阻擋敵人的戰鬥車輛攻擊火箭坦克。

A處的敵人基地內有相當多的步兵，是敵人早期對我方進行擾亂的根據地。玩家在擁有五、六輛戰鬥坦克後，可以先將該處下方的牆打開一個缺口，並對前來攻擊的步兵進行前後碾壓；然後讓工兵趁亂佔領軍營，將軍營出售後，除了可以獲得收入，也可以暫時減緩敵人的攻勢。

由於本關的目的是採集15000單位的香料，所以玩家除了破壞敵人的基地外，也別疏於採礦喔！

第六關

我們要保護星港；其他的事則是次要的。我們不能容忍任何家族干預我們從Ixian獲得武器的行動。一旦我們獲得這些不合法的科技，就可以有效摧毀我們的敵人。不過在此之前，要設法存活下來，這樣你才會有更高的成功機會。

圍攻坦克、星港

6a：本關一開始就會倒數計時三十分鐘，等到計時完畢後，我方的援軍就會不斷分批從星港空降而來，不過在這一段期間內，敵人將會不斷發動愈來愈猛烈的攻勢。



我方基地的位置在地圖的正中央，哈肯尼家族的基地位於A處，亞崔迪家族則位於B處。雖然我方的基地開始就相當具規模，但是如果玩家不先將左下角的缺口用牆補起來，將會有大批的敵人從該處湧入，讓玩家疲於奔命。還好玩家的初始建築物當中，也包含了星港，所以可以先購買一些戰鬥部隊，以填補防禦設施未完成前的真空期。

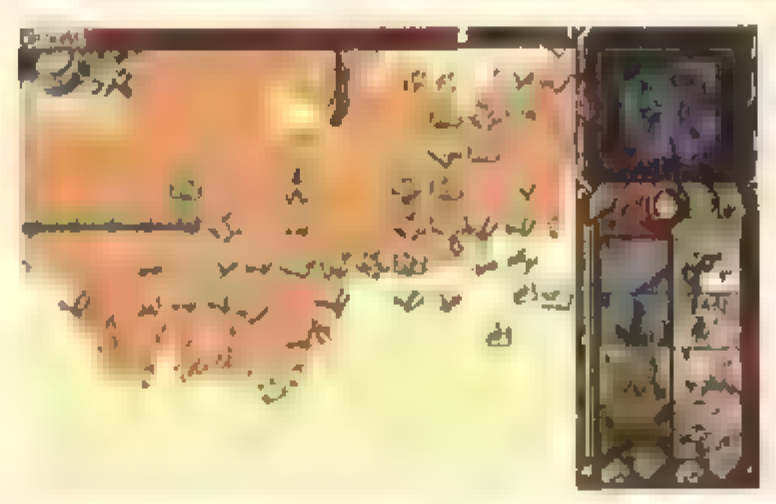
敵人的攻擊目標，除了我方的基地外，也包含了東邊的星港。因此，玩家除了一邊採礦，一邊逐步增強武力外，也可以在星港週圍建造兩、三座的砲塔，以阻擋敵人的攻擊。

在我方增援部隊抵達後，玩家可以先將救國者派去防守基地，然後把增援來的部隊組織起來，準備對A處的哈肯尼基地發動全面攻擊。由於該處的防禦能力整體來說並不強，所以玩家只要能夠小心摧毀兩座飛彈砲塔，並且搶佔敵人的軍營與修護站，應該可以將損傷降到最低。

在攻擊哈肯尼基地的同時，增援部隊仍然會源源不絕地從星港空降而來，所以玩家只要稍加整頓，就可以攻擊B處的亞崔迪基地了。亞崔迪基地的正下方缺口，有多重砲塔與飛彈砲塔所構成的口袋陣形，玩家如果硬要從該處突破，將會死傷慘重，所以玩家如果覺得沒有勝算，不如從左側的缺口攻入。

6b：本關我方的增援部隊，一樣會在三十分鐘後抵達。我方的基地在地圖的右上方，星港則在接近地圖右下角的地方；而哈肯尼的基地在地圖左下角的A處，亞崔迪基地則在地圖左上角的B處。

雖然我方基地的防禦設施較6A來得好，但是由於腹地過小，所以如果建造建築物時未詳加計劃，可能有些重要的建築物會放不下去；而且最糟糕的一點，是星港附近根本沒有多餘的岩地，可以用來建造防禦用的砲塔。不管如何，玩家還是應該設法先蓋兩座精煉廠，並將修護站及重工廠完成；如果建築物要蓋到牆外的話，記得搭配兩座砲塔作為掩護。



在重工廠完成後，玩家可以不斷生產戰鬥坦克，搭配砲塔陣，來防禦敵人在倒數結束前所發動的攻勢；至於星港的防禦，則交由採購來的單位負責。

當增援部隊抵達後，玩家可以組成兩隻戰鬥兵團，從A處哈肯尼基地的右方缺口入侵。在摧毀飛彈砲塔後，讓工兵先佔領軍營及其他重要的設施。由於該基地並無修護站，所以玩家最好自己在該處建一座，以即時修護受損部隊。

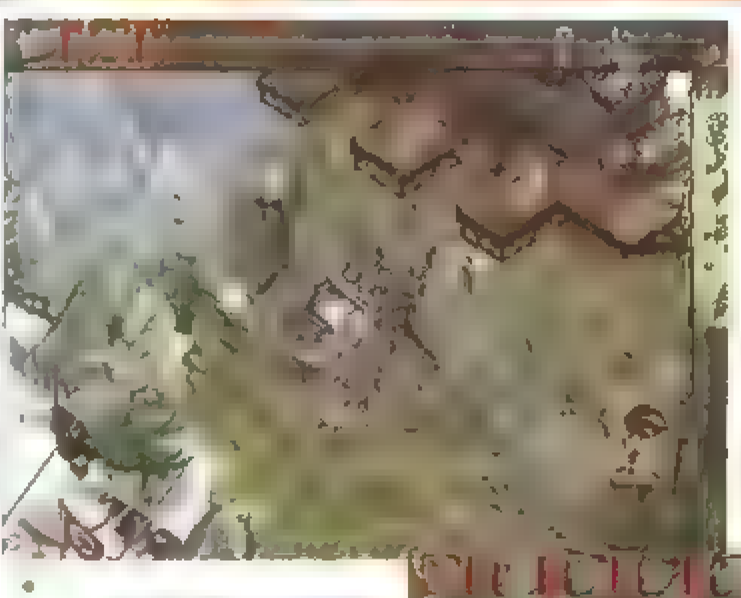
至於B點的亞崔迪基地，玩家可以在更多的增援部隊抵達後，從它下方的缺口進攻。該基地的建築物相當多，而且很密集，玩家最好多準備一些工兵，用來佔領重要設施。

魔鬼戰將

COMMANDOS

上 戰術指引

魔鬼戰將可說是近期來最值得一玩的遊戲之一，玩家需操控能力不一的六名突擊隊員，以絕佳的戰術搭配去進行二十種各具特色的任務。雖然遊戲擁有相當高的可玩性，但其難度也是數一數二的，往往通過惱人的一關就得耗費半天的時間；其原因是該遊戲著重進行時的隱密性，如果被敵人發現的話，要是沒立刻解決就麻煩大了，但是面對數量眾多且武裝精良的德軍，只配有手槍的突擊隊員那是對手？兩三下就拜拜了。



為了讓喜好本遊戲的玩家能夠更輕易地去體驗遊戲中的樂趣，筆者特地將各突擊隊員的特色、使用法及各種戰術披露於下，並附上各關卡的攻略簡圖及提示，希望各位能玩得愉快。記住！別使用秘技，否則將破壞這難得一見的遊戲之樂趣！



戰術篇



★綠扁帽 GREEN BERET

最擅長由敵兵後方以刺刀襲擊，同時也能埋藏在雪地或沙地下以隱藏行蹤，或是攀爬牆壁等。如果有敵人不容易下手時，可以用身上的聲波引誘裝置誘他上鉤，若再配合埋藏能力的話，更是神出鬼沒，令敵人防不勝防。


▲只有綠扁帽才能搬得動油桶

由於是突擊隊中力氣最大的，所以可以搬運得動屍體及油桶；前者主要用來將敵屍藏至隱秘處，以避免讓敵人發現，而後者除了可以用來隱藏屍體外，也可以搬到適當的位置再引爆。

★狙擊手 SNIPER

最拿手的便是超長距離的狙擊。他往往能在敵人的視野外便予以射擊，主要是用來攻擊一些極不容易下手且落單的敵人，不過有時也可以用來聲東擊西。由於狙擊用的精準來福槍彈藥有限，要謹慎使用。

★陸戰隊員 MARINE

有水的地方便是他的天下。藉著幾乎無敵的潛水能力，他可以利用刺刀及魚叉輕易地清除岸邊的敵兵，為我方清出安全的空間；也能夠控制充氣艇載運我方隊員通過水域，是個頗為有用的隊員。

★工兵 SAPPER

頗重要的角色，幾乎有爆破的任務都少不了他。能使用手榴彈、定時炸彈及遙控炸彈，專門用來摧毀重要目標及一些裝甲車輛。不過這些爆炸物通常都不易取得，因此得常常自行前往敵陣內取得。

另外工兵也有鋼絲鉗及陷阱等兩種拿手好戲。前者可以用來剪破鐵絲圍牆，造成一個可供人員出入的缺口，後者則是專門用來對付巡邏兵的，而且要是巡邏隊的警覺性較低時，也有可能將其完全殲滅哦！

★司機 DRIVER

控制敵軍的各種交通工具及重武器，所以發現有敵軍的裝甲車輛閒置在一旁的話，就讓他上場表現吧！隨身的手提輕機槍比一般隊員制式配備的手槍威力要來得大，所以用來殲滅小集團的敵軍也是可以的，不過最好利用地形來掩護。


▲司機上虎式後就如虎入羊群

另外他也是標準的醫護人員，當本身或其他隊員受傷時，可以用身上的急救包來回復其生命力，但是記得有使用次數的限制。

★間諜 SPY

平常並不很起眼，但是若讓他取得敵軍制服之後，那可就神氣了！不但可以大搖大擺地通過敵軍眼前，還可以隨時叫人注意他，讓隱藏在暗處的其他隊員有機可乘。

除了身份上的掩護之外，他也可以用身上的毒藥針劑讓敵人致命，還能夠將其屍體搬走，以免被其他敵人發現；不過行動時要小心別被發現，敵人可不會信任一名正任意殺害衛兵的傢伙是他們一夥的。

●如何避開敵人耳目

在任務中會有各種不同的敵人，但是他們都同樣具有一定範圍的視野，也可以偵測到附近的聲響，所以想要避免引起他們的注意，就要先瞭解其特性。

關於視野方面，可分為遠近兩類範圍，一般而言距離並不一定，但通常以15～20步左右之內的範圍為近距離視野，如果超過這範圍的話，只要隊員是趴伏在地上，敵人就看不到其蹤跡；但進入近距離視野的話，就算是趴著也會被發現。可以利用螢幕右上方的眼睛選項來查看某一敵人的視野。如果視野中有牆壁、石頭等障礙物時，也會遮斷視線而讓隊員有可乘之機。



至於聲響方面，遊戲中每種聲響在發生時都有一定的音波傳送範圍，如果範圍內剛好有敵人經過時，他就會『聽到』這聲音並前來查看，而綠扁帽的聲波引誘裝置便是利用其特性來引誘敵人。每一種聲響的音波傳送範圍都不一定，而且聲響的種類也會讓敵人是否決定來查看，如第四關利用停在平交道的卡車讓火車撞擊而爆炸時，雖然其爆炸聲雖然夠大，但由於看起來像是意外事故，所以反而不會有人來查看。



除了避開敵人的視野之外，也有一些方式可以避免其注意，如已埋藏好在雪地的綠扁帽、潛水中的陸戰隊員或已扮成敵方軍官的間諜。



在行動前先預定好整個作戰計畫，詳盡瞭解所有敵人的分佈及活動情形，以期掌控所有的狀況；非到必要時切勿觸發警報，因為這樣將會出現更多、更警覺的敵軍，使得任務進行會更加艱難。

在任務進行途中，先預定好可以供隊員前進時的藏身之處，以讓某名隊員行動時，其他隊員可以藏在該處隱匿行蹤。任務之中經常會有數個需要藏身之處，如果目前沒有的話，就解決一些敵軍來『開發新的藏身處吧！


▲聲波引誘裝置可以誘殺敵人

一般行動時最好要避開敵人耳目，不過有時候為了突破敵人的防線，得相反地利用各種方式來引起敵人注意，如雪地留下的腳印、槍聲或音波引誘裝置等；等到敵人被吸引過來時，便可以採用各個擊破的戰術來逐一殲滅之。

最重要的一點：任務進行途中盡量多存檔，而且除了快速儲存之外，也最好再分散到其它存檔，以免萬一存錯地方時就得重頭再來，那可是很累人的。



要解決敵人的話，從後面用刺刀是最妥善的方式，不僅一擊斃命，而且安靜，除非剛好被敵人看到，否則幾乎不會引起其他人所注意。缺點是必須極靠近敵人才能攻擊，當有其他敵人時較容易被發現。

用手槍是較危險的方式，除非你有三名以上的隊員同時開火，不然一般敵人都得開三槍才能擊倒，但這段時間他可是不會束手待斃的！

若使用手提輕機槍的話，可以瞬間擊倒集結在一起的敵人，不過缺點是攻擊間隔較長，很容易被其他尚未陣亡的敵人反擊，而且也很容易引起周圍的敵人注意。

用手榴彈？除非你要對付裝甲車或一大群來勢洶洶的的敵兵，否則還是不要用的好，因為它的爆炸聲足以引來更多的人！雖然威力大、殺傷範圍頗廣，但距離不長，可利用轉角處引來敵人再攻擊。

定時炸彈及遙控炸彈都是比手榴彈威力更強大的武器，但是數量極為稀少，所以通常做為爆破任務目標及特定目標，用來炸一般敵人就太浪費了！

魚叉雖然射程極短，又只可以在陸上使用，不過能將目標一擊斃命，可說是刺刀的遠程版。陸戰隊員可以利用它從水中突然冒出並解決沿河邊的防守哨兵，然後再迅速躲入水裡，以利隱藏行蹤或是聲東擊西。

要對付巡邏的單一敵人，使用工兵的陷阱是個相當不錯的主意，比起冒著被發現的危險衝向敵人背後，倒不如守株待兔要來得安全多了。不過要記得將敵人的屍體藏好，而且陷阱也要由工兵回收以便往後再使用，這可是只有一個的！


▲善加利用魚叉可以殲滅更多的敵人

毒藥針劑則是間諜專用的暗殺武器，與刺刀的作用相同，但不會在原地留下血跡，所以更利用暗殺落單的敵人。

軍階類別

LANCE-CORPORAL	一等兵
CORPORAL	下士
SERGEANT	中士
QUARTERMASTER	士官長
LIEUTENANT	中尉
CAPTAIN	上尉
MAJOR	少校
COLONEL	中校
BRIGADIER	准將
GENERAL	上將
FIELD-MARSHAL	元帥

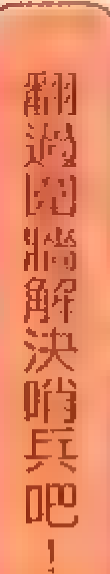




Baptism of Fire

◆任務目的：摧毀敵人的無線電中繼站。

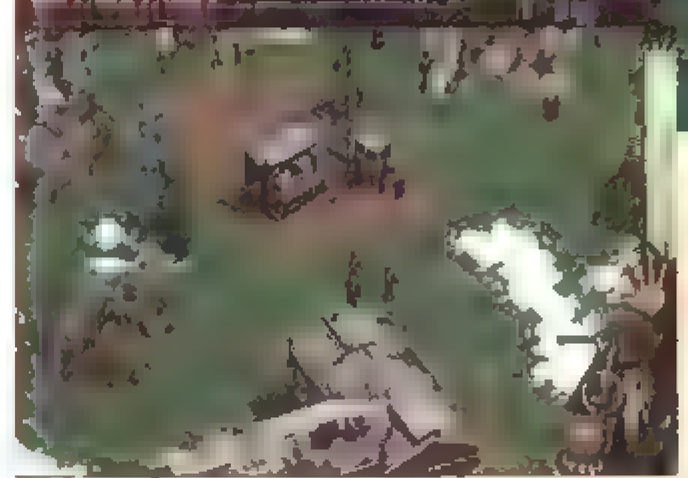
◆攻略提示：由於本關是首次出擊，所以難度可說是相當簡單，可用來熟悉各人員的操控方式。這裡先詳細述說過關的流程，而之後因為遭遇的情況會相當多樣化，為節省篇幅起見，往後就不再贅述如何解決敵人的方法。





首先讓綠扁帽先埋伏在左方的斷牆旁，等到巡邏的士兵開始往回走時，使用刺刀解決他；接著注意卡車旁兩名巡邏士兵的路線，待他們遠離時，就用冰鋤攀越過站崗哨兵後面的牆壁，迅速刺殺哨兵後立刻將其屍體帶往小屋後，以免被巡邏兵發現。那兩名巡邏兵如何解決呢？司機可躲在卡車旁，等他們往回走時用火力強大的手提機槍送他們上路。

▶陸戰隊員由水中突襲落單的巡邏兵



◀趁巡邏隊繞過去時刺殺機槍手，記得屍體要帶走哦！

比較危險的是陸戰隊員這邊，首先利用岸邊的大石頭隱藏形蹤，等到巡邏士兵回頭時，立刻將其刺殺；接下來要注意岸邊有一充氣艇的士兵及巡邏兵，等到巡邏兵往回走時，先擊倒右方士兵，然後再衝向巡邏兵背後並給他一刀。

雖然解決了兩邊的敵人，不過陸戰隊員還有事要做：先到河流邊，然後背包上會出現潛水裝備，只要選一下該裝備，陸戰隊員就可以潛入水中自由來去了！接著往對岸游去，先解決上面的巡邏單兵，再做掉下面的守衛哨兵，然後回到充氣艇所在的地方，利用它將其他兩名隊員都接到對岸吧！



▲利用油桶便可以一次解決所有敵人

當三名隊員都到達對岸之後，注意三名巡邏隊員的路線，先讓綠扁帽將重機槍手解決，並將其屍體放到隱密的地方；這時有兩個方式可以解決那三名巡邏隊員：一是直接讓司機操控重機槍，將他們直接掃掉，或是等到巡邏隊行進至油桶附近時，便在其後用手槍引爆，以瞬間炸死敵人。

當敵人全滅之後，就可以好好地來擊毀目標了。先讓綠扁帽將附近的油桶搬到中繼站附近，然後再遠遠地以手槍引爆，便可以達成任務了。

▲靠油桶才能摧毀目標，開槍前記得離遠一點

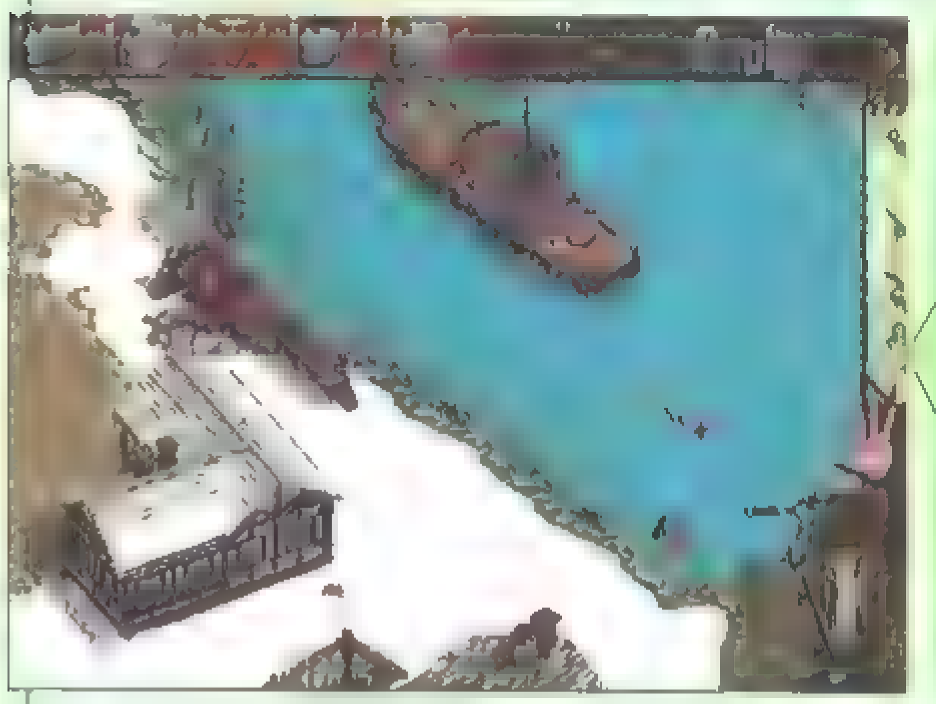


第2關 A Quiet Blow-up

◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵、司機

◆任務目的：摧毀敵方油槽，並搭乘基地內的卡車往西南方的道路逃離

◆攻略提示：由於本關的戒備要比上一關森嚴許多，所以最好在敵人未發覺前便用刺刀解決敵人；在尚未爆破油槽時先不要讓敵人有機會發佈警報，否則將會增加不少困難。另外在河中往返巡邏的砲艇是無敵的，要盡量避開



注意巡邏艇的出現時間

開始我方所處的岸邊附近有三名敵兵正來回巡邏，首先要讓綠扁帽以引誘裝置引來中間的巡邏兵並予以刺殺，然後再解決其餘兩名巡邏兵，但小心在河上巡邏的敵人砲艇



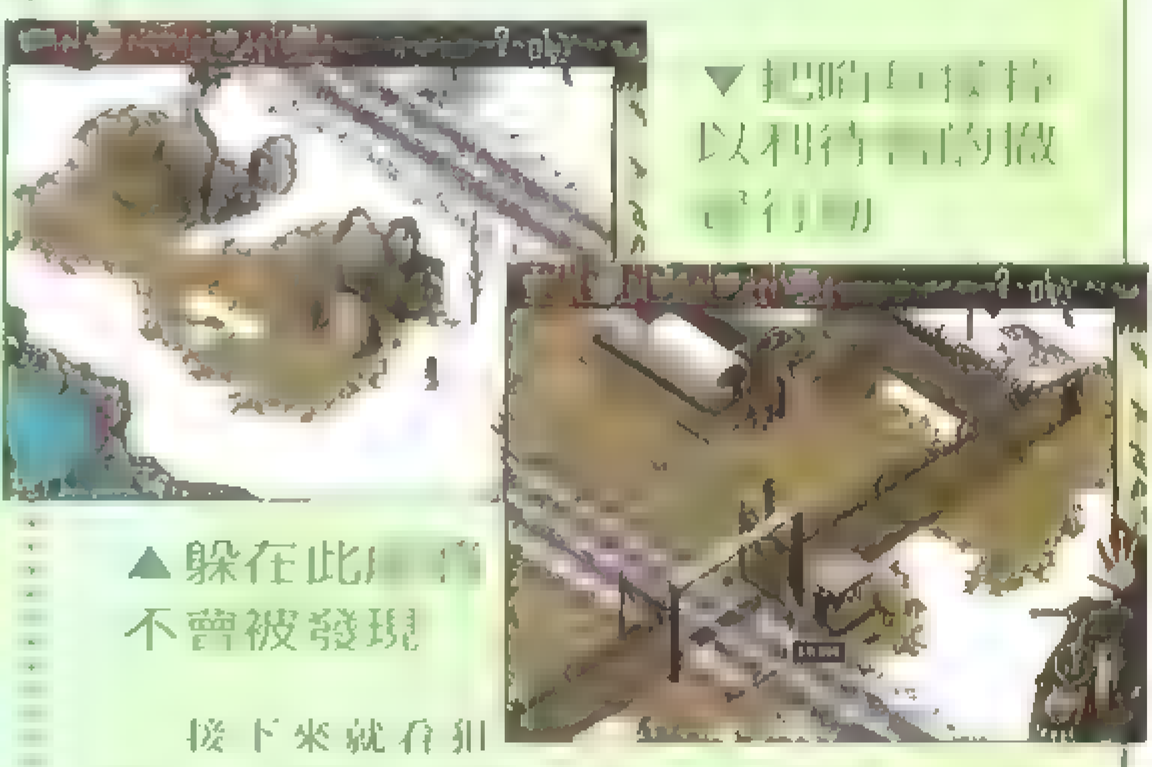
▲利用大石

◀陸戰隊員可埋藏在雪地中等待機會

趁砲艇離去的空檔，讓陸戰隊員用充氣艇將綠扁帽載至對岸，然後將充氣艇收好並潛入水中；至於綠扁帽則先利用　方的大石避開返回來的砲艇視線（也可以埋藏在雪中），然後爬上牆壁將在上面的巡邏兵解決，再將牆上的安全梯放下來。這時陸戰隊員便可以用充氣艇將還在原岸的其他隊員載過來，並讓他們先藏在大石後方。



接下來陸戰隊員還有點事要做，先潛入水中並游到門口附近的岸邊，注意到有個落單的巡邏兵嗎？沒錯！用刺刀做了他，但小心別被門口哨兵及巡邏隊發現。完成後就回到大石旁跟大夥會合吧！



▼把哨兵　掉以利待會的撤退行動

▲躲在此處不會被發現

接下來就看狙擊手了！讓他爬上牆壁上並趴下，等到在基地內的巡邏兵往回走時，使用精準來福槍斃了他，然後再讓綠扁帽由門口哨兵的後方掩入，在外面的巡邏隊走離時刺殺哨兵並將其屍體搬到油槽旁，記得順便把路柵升起，因為等一下就要開車落跑了。

看到基地內的那輛卡車沒？先讓大夥都搭上車，然後讓工兵將定時炸彈放在油槽及外面的崗哨之間（也就是牆壁角落處），然後算準巡邏隊離去的時間先將車開出門口，等到炸彈爆炸並炸毀油槽及車輛時，就全速往右下方的道路開上逃離吧！



第3關 Reverse Engineering

◆執行隊員：綠扁帽、陸戰隊、工兵、間諜

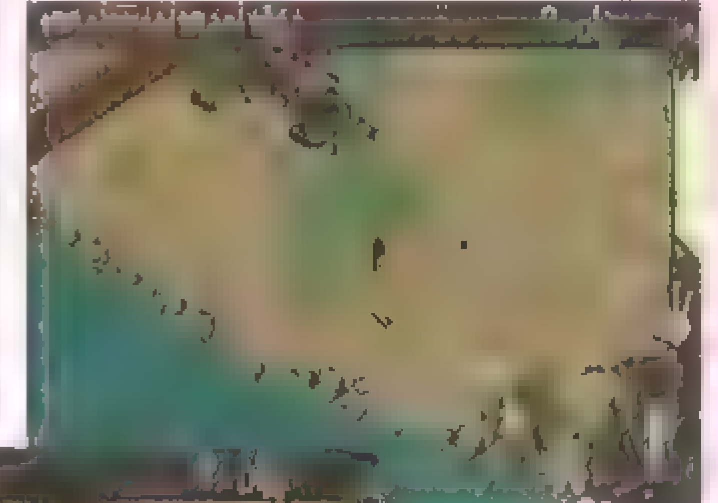
◆任務目的：爆破水壩並搭乘前來接應的卡車脫離

◆攻略提示：這一關就有點複雜了。同樣地，在還沒完成任務時別被敵人發現，否則就麻煩大了。對岸基地的鐵絲網圍牆通有高壓電，必須先關掉；爆破水壩的定時炸彈則放在敵軍基地內，得勞煩工兵前往取用。好好地利用間諜及工兵，他們將是過關所不可或缺的要員。

◀工兵放好陷阱後就躲到房子內

▼用槍聲引誘敵人上鉤

一開始先解決那三名巡邏士兵。利用他們離去的空檔，讓工兵先到其走過的地方放置陷阱並藏在房內（隊員可躲在有門的房子內），等到巡邏隊回來時，就有人會中大獎了！這時其他兩名士兵會慌亂一陣之後，又重新進行巡邏而不會通報警報，因此可如法泡製般將所有巡邏隊解決；至於遠處的哨兵，可讓工兵以陷阱加槍聲來引誘其前來送死。等到這區域的敵軍全滅之後，就要想辦法去取得底下基地的充氣艇及敵軍制服了。



先讓陸戰隊員游到放置充氣艇的地方，由於此處只有一名巡邏兵，所以能輕易得手了。有了敵軍的制服就好辦多了，先讓陸戰隊員解決任何可能會發現隊員行蹤的敵兵，[illegible]充氣艇[illegible]放著敵軍制服的附近，[illegible]去將制服『套』上（若沒把握最好先有[illegible]），然後便可以大搖大擺地經水壩進入敵軍的對岸基地中。



▲讓偽裝過的間諜關掉高壓電的電源

當間諜進入基地後，先找尋一座類似出發地點[illegible]的建築物，這時可以注意到旁邊有個[illegible]的開關，那就是高壓電的開關；關掉開關之後，[illegible]此敵兵，以利[illegible]。

▲取得兩岸往來所必須的充氣艇

◀從後面繞過去取得敵軍制服



讓間諜引開敵人注意，以利綠扁帽暗殺敵人

當工兵登陸後，便可不[illegible]大搖大擺地由[illegible]基地門口[illegible]，[illegible]要用[illegible]在[illegible]處的鐵絲網剪出個洞，再讓陸戰隊員進來配合間諜的令人分心之能力，將基地內的所有敵軍一一解決，再讓工兵去撿拾散落兩處的定時炸彈。

▼一共有兩個定時炸彈可以取得



▲工兵從角落剪破未通電的鐵絲網以潛入敵方基地





◀在間諜及綠扁帽合作之下解決所有敵軍

▼儘快登上卡車以免被敵人追上

▲工兵在放置炸彈前先讓陸戰隊員前來接應

先將基地門口週圍的[illegible]及高塔上[illegible]解決，巡邏隊？別去惹他們！　然後讓間諜及陸戰隊員先搭充氣艇回到對岸的預定接應點，然後讓工兵將定時炸彈裝在水塔底下的碉堡及水塔之間，然後再搭上一旁等待的充氣艇，等到定時炸彈爆炸後，水塔會被炸出一個大洞，而一旁碉堡也被炸毀了。這時快讓陸戰隊員將工兵載回接應點的岸邊，因為基地內軍營的敵軍及巡邏隊都會前來搜捕，得爭取時間讓所有隊員搭上前來接應的卡車，然後卡車將會自動離去，並完成本關任務。



Restore Pride

◆執行人員：綠扁帽、狙擊手、陸戰隊員、工兵、司機

◆任務目的：摧毀敵軍指揮部並搭乘岸邊的巡邏艇脫離

◆任務重點：由於裝備不足，得先取得掉落至對岸的裝備，才有能力去達成任務。別濫用狙擊手的彈藥，它可是很重要的！利用火車的龐大體積，可以掩護隊員的行蹤



▲在此地方可以[illegible]上方哨兵[illegible]

首先讓綠扁帽去刺殺附近區域的落單敵軍，而守在鐵軌附近房舍及裝甲車右側的哨兵，則使用狙擊手幹掉，但事先得將其附近的敵軍清除，之後派遣司機前往操控裝甲車，然後就用它掃蕩所有能打到的敵軍（可使用Ctrl+滑鼠右鍵用機槍掃射，或直接輾壓過去）。



▲狙擊手斃掉右側的哨兵後，司機便可趁機登上裝甲車

▼利用聲波引誘裝置誘殺敵人

▲讓狙擊手做掉他以利往後作業



▲必須在對岸開槍射擊以免其通風報信

等到附近的敵軍清除完之後，先別急著通過鐵軌，在對岸的哨兵只要發現有人通過鐵橋，就會騎車回軍營拉警報，所以得先用狙擊手將他一槍斃掉；然後先讓綠扁帽通過鐵橋，但小心別被火車輾過！

當綠扁帽過橋之後，往右下方的雪地匍匐前進，並去除任何可能會發現你的單兵並藏好其屍體，至於巡邏隊則別招惹。隨後讓綠扁帽躲在平交道旁小屋附近的雪地中（別進小屋，開車的軍官進去後會斃了他），等到開車的軍官經過並下車要進小屋時，就跳出來給他一刀，然後將其搬到右邊的大石後並躲起來。



▲用卡車阻擋火車並引起爆炸

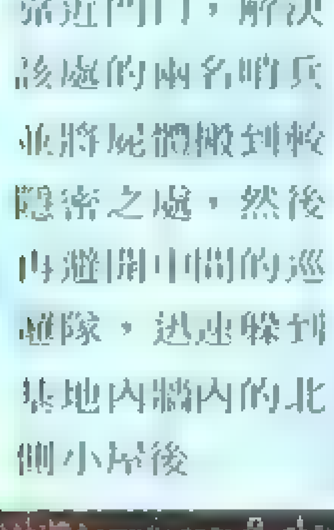
接下來就由司機上場了！先避開敵兵一路行走至小屋旁，當火車通過後，立刻上車並將卡車開到小交道上，接著迅速逃到大石後躲起來，接著你將發現下一列火車會猛烈地撞上卡車並引起爆炸，不但炸毀了附近的小屋，也讓火車停了下來。

讓隊員全部躲到大石旁邊，藉著火車的掩護，只要小心巡邏隊的路線，就可以讓隊員們順利取得空投下來的裝備。裝備計有機關槍、定時炸彈一枚及一組精準來福槍彈，要讓司機、工兵及狙擊手三人分別取得。



▲取得各項裝備以利待會的任務執行

取得必須的裝備後，便可以去執行任務了。先由上方的森林小徑一路前進到基地旁的圍牆處，並躲在敵人看不到的地方，然後讓綠扁帽先沿著圍牆靠近門口，解決該處的兩名哨兵並將屍體搬到較隱密之處，然後再避開中間的巡邏隊，迅速躲到基地內牆內的北側小屋後



▲依序摸掉這兩名哨兵

▶ 利用這棟小屋的後方當做藏身之處

這裡將會考驗你使用綠扁帽的功力。首先沿路到指揮部後方，將站在那裡的哨兵除掉，然後迅速躲到雪地中，而時常經過巡邏的衛兵會看到屍體而跑過來查看，這時你得趁其左右查看而尚未發現你時，以其措手不及掩護的速度跳出並給他一刀（配合熱鍵會比較快速），再將他們的屍體全部搬到指揮部後方。



▲埋藏在雪地中並利用足跡引人上鉤

然後讓狙擊手先至北側小屋旁待命，再讓綠扁帽由北側小屋繞至站在前方的雕像後方，以匍匐前進的方式將哨兵解決，接著狙擊手便有好的時間差，將碼頭附近的機槍手及兩名敵兵除掉。先除掉監視機槍手的哨兵，接著再射擊機槍手及巡邏兵，一旦如此內牆的敵軍應該都全部解決了。



▲狙擊手得從這裡開始執行槍決任務

讓所有隊員都進入內牆後，便可以行動了。在執行任務前，得先確保撤退路線，首先讓狙擊手匍匐前進到碼頭附近的階梯旁，然後再迅速站起來並給防守碼頭的哨兵一槍。一切OK後，讓工兵先將定時炸彈安裝在指揮部門前，然後再趕緊用手榴彈將內牆的鐵門炸壞，以隔絕外面的敵軍；等指揮部被炸毀後（小心別被炸到了！），便可以讓所有隊員搭上碼頭旁的小艇順利安全脫離。



▲用熱鍵起身後立刻給他一槍





Blind Justice

◆執行隊員：綠扁帽、間諜

◆任務目的：摧毀雷達站並安全搭乘旁邊的飛機脫離

◆攻略提示：本關任務比起前幾關要簡單多了，不過人員只有兩名，所以將充份地考驗你的暗殺技巧。記得要讓間諜去拿敵軍制服並穿上，否則將會困難重重。



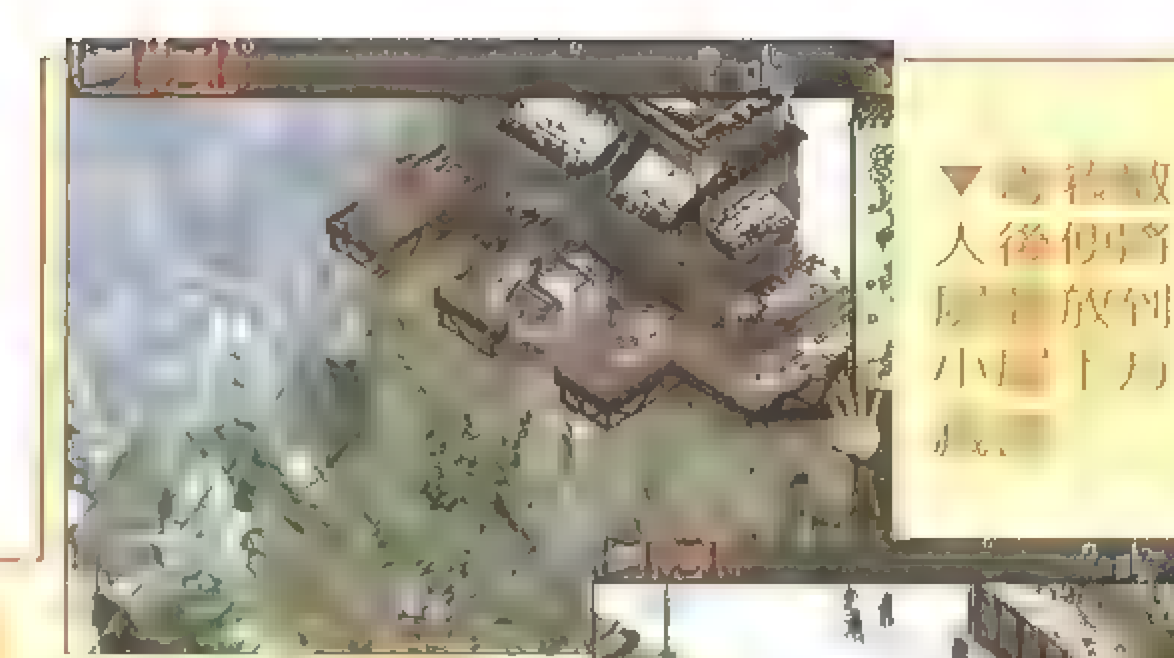
▲解決敵人後記得將屍體回收到安全處

首先由綠扁帽上陣。利用雪地的隱密性，先解決一些較容易刺殺的敵人，然後再讓間諜去拿取敵軍制服，再以令敵人分心的能力配合綠扁帽刺殺敵人。



◀利用聲波引誘裝置可以解決一些難題

▶先讓間諜引起下方哨兵注意，綠扁帽便有可趁之機



▼[illegible]敵人後便將屍體放到小屋上方[illegible]

▲[illegible]除此處以[illegible]綠扁帽

較麻煩的是右守衛中的三名哨兵，由於他們不會因任何聲響離開，再加上會相互照應，所以比較難以下手。先[illegible]讓右方的哨兵分心而往後看，然後讓綠扁帽解決左方的哨兵，並將其屍體拖走，接下來再陸續解決其他兩名哨兵。

接下來先讓間諜[illegible]中間的對面山壁，下來後先用毒針劑毒殺上方的哨兵，然後避開巡邏隊的[illegible]，將一名落單的哨兵及巡邏兵解決，並將其屍體藏到小屋右側的小空地，那裡不會被巡邏隊發現。然後再搭纜車將綠扁帽接過來，並讓他躲在站前的走廊處。



◀引[illegible]

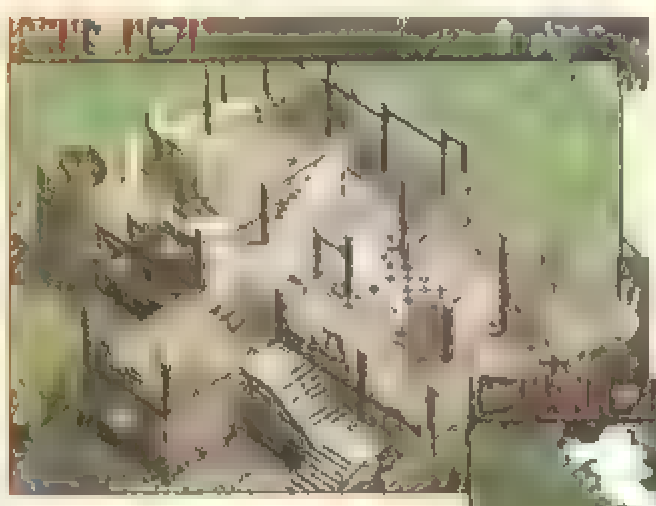
接下來算準時間，等到巡邏隊走到車營旁的油桶時，就讓間諜（或綠扁帽）由其後方開槍射擊油桶，這樣可以一併消滅車營及巡邏隊；不過車營會有一名車員跑出來並向你開火，所以得盡速將他擊倒。隨後讓綠扁帽將剩餘的油桶搬到雷達旁，並用手槍遠遠地引爆；待雷達被炸毀後，隊員們便可以搭上一旁的小飛機安全逃離了。

第6關 Menace of the Leopold

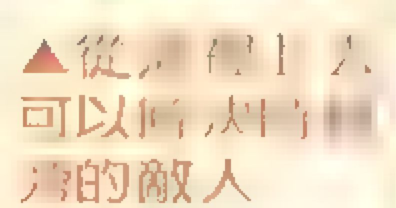
◆執行隊員：綠扁帽、狙擊手、工兵

◆任務目的：摧毀列車砲並在北方搭乘前來接應的卡車撤退

◆攻略提示：這關有敵人的裝甲車巡邏，所以有點麻煩；不過利用工兵的炸藥可將其爆破，而且綠扁帽也可以趁機混入，筆者的作法是將裝甲車解決，至於是否要解決它，就看各位的喜好了



▲從[illegible]上去可以[illegible]的敵人



首先讓綠扁帽去將附近那棟房子內的工兵給換掉，以方便隊員們通過。其中房子內時鐘旁的牆壁是可以爬上去的，如果從這裡上去先解決旁邊的哨兵，再從另一邊上樓梯會比較容易。這地方有個需要勞駕狙擊手的傢伙，注意圖片說明吧！



▼炸掉裝甲車後，旁邊的陷阱還可以收一點利息

▲小心清除所有會妨礙任務的敵人

接下來會有一輛裝甲車來回巡邏，若要清除它的話，就讓工兵去放顆炸藥在其[illegible]的路徑上（在彈坑旁尤佳），然後在旁邊再放個陷阱，待會還可以收點利息。等到裝甲車接近時，記得讓工兵引爆，「轟」的一聲，裝甲車會立刻報銷，而原本在圍牆內的敵軍也會出來查看情形，這時陷阱會咬掉一名，對待會的潛入行動多少有點幫助。

等到敵軍回去後，就讓狙擊手再回去解決右側軍營屋上的哨兵及列車砲旁的哨兵，不然待會行動時會被他們發現。接下來讓綠扁帽潛入上面的敵陣中解決站哨及巡邏中的敵兵，至於要對付那兩人巡邏隊，就要花點工夫了。[illegible]聲波引誘裝置放在[illegible]，然後在[illegible]放個陷阱，並讓狙擊手在[illegible]待命，[illegible]接著啟動引誘裝置，這時巡邏的[illegible]，等到第一名士兵被夾殺時，狙擊手[illegible]掉另一名士兵，這樣便可避免啟動警報了。

接下來再讓綠扁帽解決上面的士兵，待會要對機槍手下手時會比較方便。比較麻煩的是右側房子內的三名敵兵，先讓綠扁帽接近房子，然後再將聲波引誘裝置放在[illegible]（[illegible]）並啟動，這樣會引起其中兩名敵兵[illegible]，然後綠扁帽便可[illegible]上去先解決另一名[illegible]的士兵，再將其他兩名[illegible]解決。解決這三名敵兵後，再將在陣地中待命的機槍手解決，以免其妨礙待會的落跑行動。

[illegible]下了可以安心地執行任務了[illegible]搭配炸藥擺在列車砲附近，然後與其他隊員在機槍附近的大石頭[illegible]，接著按下引爆裝置[illegible]列車砲爆炸時，警報將會立刻響動，但看來前來接應的卡車有點慢！這時先用滑鼠右鍵將所有隊員一次[illegible]起來，等到卡車匆匆來到時（別被輾過去了），趕快在敵兵的槍林彈雨之中衝上卡車，放心！只要全員都坐上卡車，它就不會被敵人砲火炸掉，可以安心離開了。

▲聲波引誘裝置可以破解這裡的難題



▶卡車來到時用集體行動衝上卡車吧！





另一個合作愉快的證明

第7關 Chase of the Wolves

◆出場隊員：綠扁帽、陸戰隊員、工兵、司機、間諜

◆任務目的：摧毀停泊在港口的兩艘潛水艇並搭乘小艇到指定地點撤退

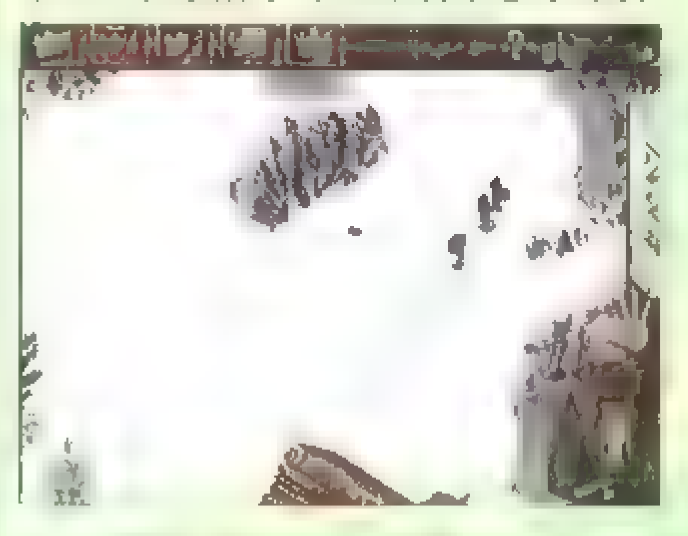
◆攻略提示：由於這一關隊員們被地形分散成兩隊，且各有其任務：右邊為綠扁帽及陸戰隊員，必須取得港口旁得小艇並接應另一批隊員撤離，而左邊則是工兵、司機及間諜，要執行爆破潛水艇的任務。由於兩批隊員在陸上無法相互照應，所以得分別行動



▶引開敵人注意以便安全取得定時炸彈

一開始先讓間諜取得基地內的敵軍制服，然後再到北方吸引巡邏隊的注意，讓工兵能夠順利取得散落在一旁的箱子中之四枚定時炸彈，並安然地回到原處。之後就先讓綠扁帽及陸戰隊員上場表現吧！

首先解決落單的巡邏兵，接下來就要對付成群的巡邏隊了：先用聲波引誘裝置吸引住巡邏隊的注意，然後讓陸戰隊員從後面用魚叉將敵人一一解決（用熱鍵J會比較方便），由於魚叉比起刺刀的射程更遠、也更安靜，所以只要先確認敵人視野範圍的話，應該可以很順利地殲滅各巡邏隊。

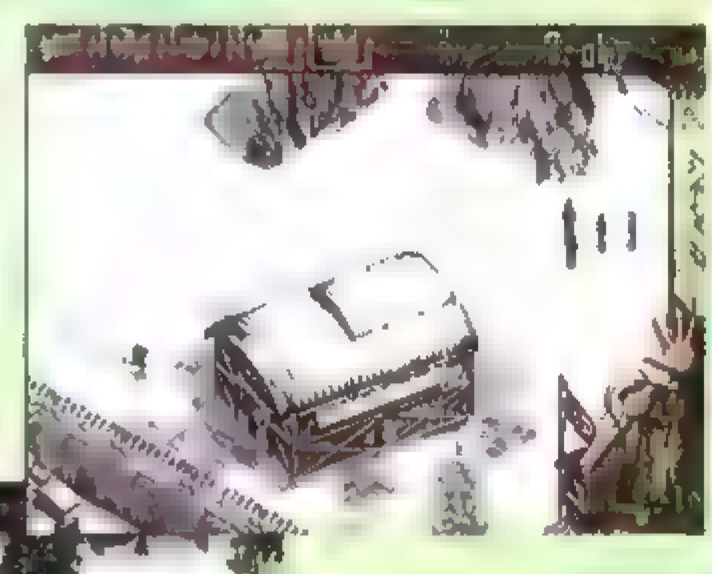


▲聲波引誘裝置加魚叉便可以解決巡邏隊



▲先注意其視線範圍再下手較安全

等到下方的三名巡邏隊及看守港口的哨兵都解決之後，綠扁帽及陸戰隊員就可以順利取得小艇了。不過先別讓小艇接近潛水艇的範圍，因為其附近有兩座防衛砲塔，其威力足以將小艇擊沉，所以就讓其他三名隊員去做他們該做的事吧！

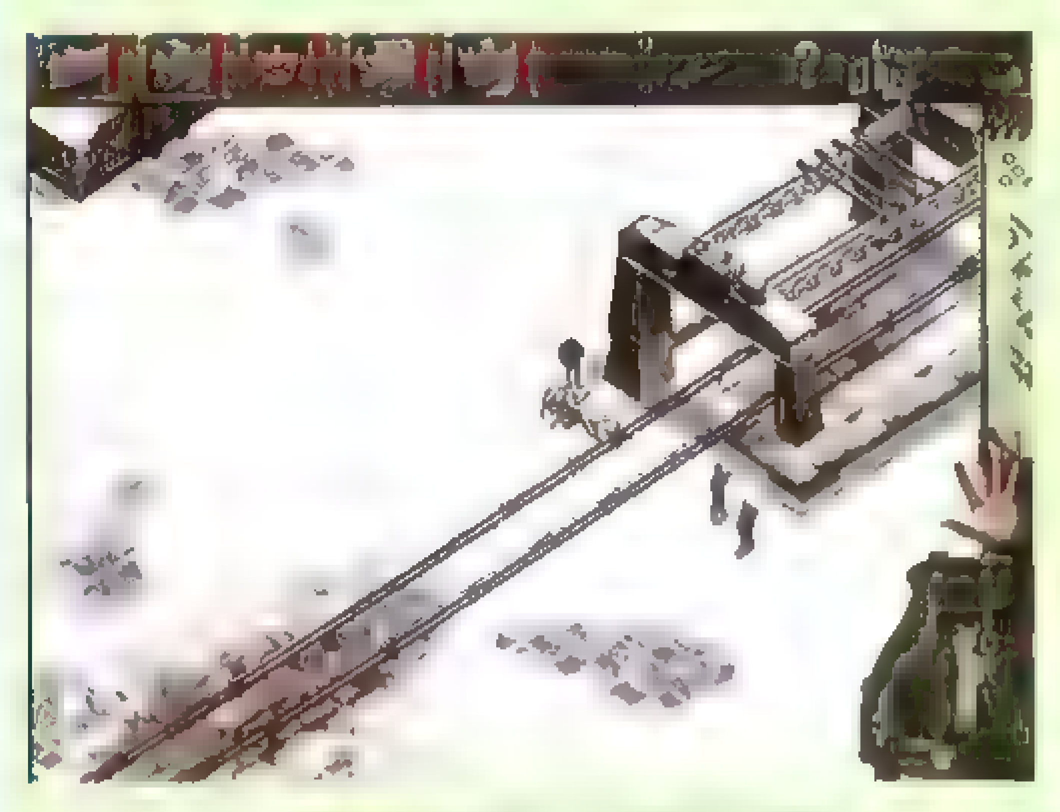


▶趁機跑到小屋內藏匿吧！

▼沒大腦的菜鳥依然前進如故

▲引來敵人後記得將槍收起並離開現場

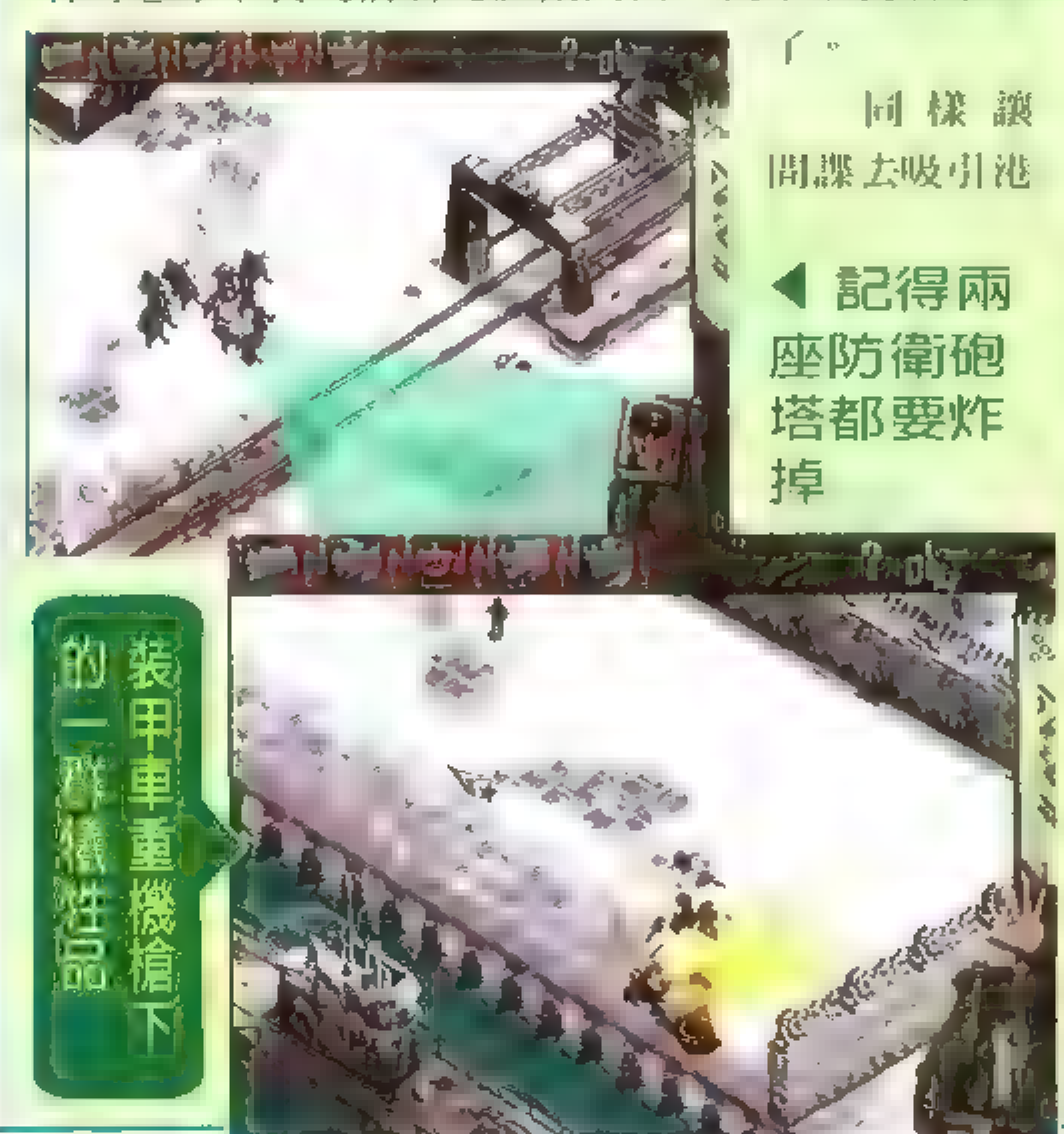
以間諜吸引住巡邏隊的注意，讓工兵及司機先躲進基地內的小屋中，然後讓間諜在小屋上方的大石頭後面開槍（注意巡邏隊的位置），讓另一名巡邏單兵前來查看，這時間諜便可以用毒藥針劑做掉他，然後到下方趁巡邏隊遠離時再解決機槍手並移走其屍體，接下來就可以讓工兵在巡邏隊的行經路徑上擺下陷阱，只要先夾掉帶隊士官，其他兩名菜鳥是不會有任何警覺而照常巡邏，這時再回收陷阱並重擺，在夾掉另一名士兵後，就讓間諜解決剩下來的最後一名巡邏兵吧！



▲陷阱也可以主動出擊

接下來要對付港口基地內的敵軍了。注意五人巡邏隊的動態，先讓間諜解決那三名巡邏的單兵（屍體若來不及移到基地外側，可以先利用鐵道終端的建物暫時隱藏），至於那兩名相互照應的哨兵怎麼辦呢？讓間諜吸引較下方哨兵的注意，然後派工兵將陷阱『套』到另一名哨兵頭上，跟刺刀有同樣的效果哦！接下來再解決另一名哨兵，然後再趁著巡邏隊未發現而將屍體搬出去，接下來就省事多了。

同樣讓間諜去吸引港口下方巡邏單兵的注意，然後讓司機避開巡邏隊的注意，將港口旁的裝甲車開到圍牆旁埋伏著，以免待會被防衛砲轟掉。接下來巡邏隊將會發現裝甲車，這時就用車上的機槍解決他們吧！這時警報將會響起，港口基地內的軍營將會跑出一大堆敵軍，這時趕快用機槍去掃掉他們，不然裝甲車被步槍打久了還是會爆炸的。



◀記得兩座防衛砲塔都要炸掉

裝甲車重機槍下的一群犧牲品



用剩下的定時炸彈摧毀兩艘潛水艇

▼看到這個浮標就可以安然過關了

▲在此讓小艇接應隊友

等到軍營內再也沒有敵軍出現時，就讓工兵用定時炸彈去解決那兩座防衛砲塔，這樣小艇便可以安全地到港口的鐵軌終端來接應隊友了。所有人都登上小艇後，記得先讓工兵登上中間的船塢，然後再依序將其餘兩個定時炸彈放在兩艘潛水艇甲板上的魚雷管旁，這樣才能順利炸掉目標。接下來在敵人幾乎全滅的情形之下，只要將小艇划到有紅色浮標的地點便可以過關了。



下期待續

攻略秘技 Solution ★With You★

With You みつめていたい 快速攻略



真奈美劇情攻略篇



真奈美的歸來

被栄織強拉著去參加的社團活動結束時，突然瞥見有個女孩站在運動場的角落，這時卻覺得女孩的容貌似曾相識，好像在哪裡見過這張臉……？啊！是她？腦海裡乍然浮現6年前的往事，就是因為她我才加入田徑社的呀！『她』，就是真奈美，也是我的初戀情人…。雖然現在戴著眼鏡，但是容貌卻沒有多大的改變，的確是真奈美沒錯，雖然已事隔6年，但是再見初戀情人，心情仍是五味雜陳、起了種種莫名的變化，正當兀自發呆的同時，突然被真奈美出其不意地抱了一下，想必真奈美也有同感吧！

將真奈美介紹給栄織認識後，三個人於是一起走在回家的路上，而自己則深深陷入與真奈美初次見面的情景中…。



幫真奈美搬家

昨天晚上和真奈美通電話時，知道她搬家的行李幾乎都還沒整理，於是今天打算不去參加社團、要獻殷勤到她家去幫忙啦。當然了，栄織也是一起去的，只不過這樣一來好像有點破壞了我們倆再次重逢的美好感覺就是了。

三個人一起慢慢地整理行李、休息時真奈美還端來烏龍茶與砂糖的感覺真是棒透了，因為真奈美居然還記得從小我喝烏龍茶一定要加糖的這件事哩。也許是感染了這種快樂情緒的關係吧，於是約了真奈美與栄織，三個人明天一起去看藝術品的展覽，應該會很快樂才是吧？



前往參觀緬甸藝術文物展覽

昨天明明講好不能遲到的，結果栄織那傢伙竟然睡過頭了！心裡邊想著真是拿那傢伙沒輒、邊和真奈美一起欣賞展覽品。展覽會上有許多緬甸的民族創作品和其他多種物品的展示，但是我和真奈美卻特別喜歡其中一件象徵著『斷絕關係之精靈』的裝飾品，不知道看見這件東西的真奈美心裡有什麼感受呢？



真奈美初次來到學校上課

從今天開始真奈美和我就是同一所學校的學生了，巧的是還同班喔，真是太令人高興了，更巧的是昨天在展覽會場遇到的妙齡女子原來就是今天的

英語代課老師哩，不禁令人感嘆這個世界眞是太小了。

在放學後要參加社團活動的中途，發現眞奈美正一個人在校園裡閒晃，一方面怕她在陌生的環境中迷路、一方面也是不放心她一個人，於是自告奮勇要當她的響導，幫她早點認識學校的環境。

6月3日 星期三　堆積如山的英語習題

出於在課堂上答不出英語老師所問的問題，於是便得做完所有的課題，以爲懲戒。這時，可以幫得上忙的……，大概只有出國留學過的眞奈美吧?!雖然覺得不太好意思，不過還是厚著臉皮去請她幫忙吧！



6月7日 星期日　相約到溜冰場去溜冰

放學後，與眞奈美相約在家裡做英語習題，休息時聊到了從前與眞奈美一起照相的事，不過最有趣的還是那天與眞奈美一起到展覽會場的事吧。



昨天和眞奈美說好要一起去溜冰場溜冰，雖然也約了栞織一起去，但是栞織卻說沒空不能去，於是便展開了兩人單獨的約會。在溜冰場裡轉來轉去，早就失去方向感了，但是眞奈美好像玩得相當高興，看著她快樂的樣子，連自己都被感染了快樂的情緒，下次再約她到別的地方約會吧？

6月11日 星期四　與眞奈美們一起唱卡拉OK

今天中午，三年級的學姐來找眞奈美的麻煩，而足球社一名叫柴崎的男同學，似乎也一直黏著眞奈美，這到底是怎麼一回事?!

社團活動結束後，到圖書館去找眞奈美並約了栞織三個人一起去唱卡拉OK，不過由於眞奈美還沒將圖書館的藏書整理好，於是便順便幫她整理了。

6月15日 星期一　學園裡七項不可思議的事

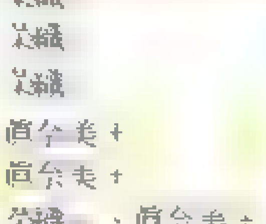
午休時間大家一起在餐廳吃飯，突然有人說學校的夜晚有神秘的人影出沒，於是一群人包括眞奈美、我及栞織在內，決定夜訪校園一探究竟。雖然當初的目的只是想查出神秘的人影，但是最後不知道爲什麼卻變成了探查校園裡的七項不可思議…，亂可怕的…，這時，在後方好像突然出現了什麼東西，於是和眞奈美兩人便慌慌張張地逃了出去，一個不小心，兩個人就掉入了校園工程中的洞穴裡了。反正既來之則安之，也許是上天的安排吧！眞奈美和我侃侃而談著過去的往事，兩人肩並著肩，氣氛相當浪漫而愜意，於是…第一次，我和眞奈美的嘴唇碰在一起了……。



（PS：劇情攻略為重點式的簡易攻略）

眞奈美快速攻略

章節	選擇點	效果（好感度增減）&備註
序章	●…歸るか	栞織
	●傘を返して走っていく	栞織
	●美亜子と遊びに行く	栞織
第一章	●眞奈美ちゃんとの出會いを思い出していたんだよ	眞奈美＋
	●眞奈美ちゃんを手傳いに行ってみるか	眞奈美＋
	●重い物を中心に片づけていく	栞織－、眞奈美＋
	●皮むきでも手傳おうか？	眞奈美＋
	●もうしばらく待ってみるか…	栞織－、眞奈美＋，與眞奈美一起看展
	●いや、つくろうよ、そういうのってノリなんだし	眞奈美＋
	●眞奈美ちゃんは何か感じたの？	眞奈美＋
	●眞奈美ちゃんが持っている首飾りかな…	無
	●動かずにじっとしている	無
	●よし、休憩がてら眞奈美ちゃんを案内するか！	眞奈美＋
	●しようがない、ちょっとだけ手傳うか…	美亜子CG（在裏庭發生）
	●このまま聞き續ける	無
第二章	●刑事だからってちょっと酷くないか…	眞奈美＋
	●アレは若氣の至りだ！	無
	●ま、いいか…チョットは栞織のお陰だし	無
	●でも、俺は來年もあるし…	栞織－
	●眞奈美ちゃんのお見舞いにでも行ってみるか	無
	●今更練習したって…仕方ねえけどな	栞織＋、眞奈美＋
	●だってよお、來ないと、あとでうるさいだろ？	無
	●ん～、なんて言うか、願掛けみたいな物もあるし…	無







With You ～みつめていたい～快速攻略



	●買い方わからないのかなぁ？	無
	●才子に聞いてみる	無
	●こうなったら、みんなで分捕してやるか！	美帝子與牙子的電話CG
	●う～ちょっと教えてもらいたいなぁ…	無
	●今度は、眞奈美ちゃんの寫眞が見たいな	眞奈美＋
	●大丈夫かな‥チャムナ‥	無
	●待て、焦らず樣子を伺うんだ！	眞奈美被不良少年騷擾的CG
	●しばらくは、一緒にいてあげた方がいいかな	眞奈美＋
	●買い物つき合うよ	眞奈美＋
	●.00えんぐらいかな…	無
＊	●2人とも誘ってみるか…	榮織＋、眞奈美＋
	●こんなヤツほっといて，2人で練習しよう眞奈美ちゃん？	眞奈美＋
	●おい榮織っ…押すなよ‥	無
	●わからないけど　今はやるしかないからな	榮織＋
	●俺って變わつたかな？	眞奈美＋
	●練習に行くか‥	眞奈美＋
	●やっぱりト俺は來年もあるし…	無
	●あぁもおトうるさい2人だなぁ‥	牙子褲子掉落的CG
	●取り敢えず俺も手傳うよ	眞奈美＋
	●眞奈美ちゃん、榮織をやっつけてくれ？	眞奈美＋
第三章	●そ…それは…何となくかな…	眞奈美＋
	●まったくも早くしろ…	榮織的CG（在圖書館發生
	●もし、幽靈ランナーが出たらどうするだよ？	無（運動場
	●ん　男だから～	無（走廊）
	●俺も覗きに行ってみよう	眞奈美＋（教室）
	●今でも，眞奈美ちゃんは俺の‥	眞奈美＋
	●それって大切なことだと思うよ	無
	●原因を調べてみようか	眞奈美＋
	●入ってみようか？	無（民俗文藝展
	●今まで起きたことを話す	無（圖書館
	●ちょっと聞きこみでもしてみようか	無（學校）
	●ちゃんと、連絡下さいよ	無
	●やめようよ、俺達そんな仲じゃないだろ？	眞奈美＋
	●おっ、俺はいいよここで…	眞奈美(
	●ちょっと苦しいから、休憩しよう	無
	●眞奈美ちゃん…	眞奈美＋
第四章	●とにかくト保健室に行った方がいいな	無
	●わ、忘れてねえよっ	無
	●3月29日だよ	眞奈美＋
	●日ごろの感謝をこめて	榮織＋
	●はあ？何言ってだよ	無
	●つき合うよ	眞奈美＋
	●今まで通りでいいんじゃない？	眞奈美＋
	●そんなことはないよ…	眞奈美＋
	●眞奈美ちゃんを見なかったか？	眞奈美＋
	●どういうこと‥眞奈美ちゃん？	無
	●昔の想い出だって大切だ…	無
	●眞奈美ちゃんっ！！	無
	●バカ言うな…	無
	●眞奈美ちゃんを探そう…	無
第五章	●柴崎に眞奈美ちゃんの行方を聞いてみる	無
	●學校の外を探す	無（校門前）
	●勝手な事言うなっ！！	無（神社）
	●何言ってんだよ…遅くなんかないよ	眞奈美＋
	●まだ俺達は、偽っているのか？	無
	●やっぱりトおかしいよ‥	無
	●誰も悪くないよ‥	無
	●愛って後悔しない事なのね	H的CG畫面
最終章	●	結局





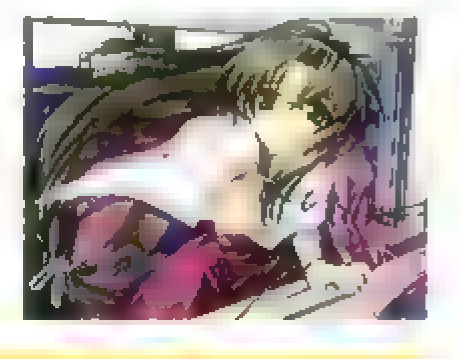




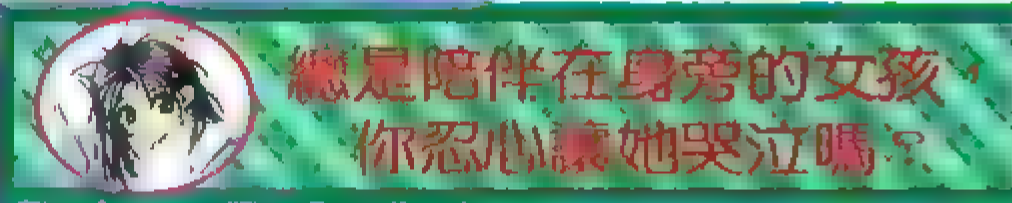








（注意：在有＊記號的地方，如果僅是選擇「2人とも誘ってみるか…」的選項，將只能達到98%的CG完成率，若想讓CG完成率成為100%，你可選擇「眞奈美を[illegible]に誘う」的選項）



榮織劇情攻略篇



與榮織的打賭

今天終於又回到田徑社參加練習了，由於很久沒練習的關係，練習起來好像特別艱難，所以當榮織一看到我那狼狽的樣子，就很篤定的說：『瞧你



這個樣子，一定沒辦法成爲正式選手的啦！』，從來就不服輸的我一聽到這句話當然是不服氣啦，所以就和茱織打賭了。若是不巧讓我當上了正式選手，茱織就得無條件到家裡經營的咖啡廳打工，相反的若是自己無法成爲正式選手，那麼就招待茱織到店裡享受一個月的免費糕點當作賭注，反正願賭服輸嘛！

回家時雖然下起了大雨，不幸的是卻沒帶傘到學校，只好和茱織共用一把傘，兩個人一起撐著這把有點小的傘，肩膀不時還會碰觸在一起哩，爲了不讓茱織因而淋到雨，於是我體貼地把傘撐向茱織那一邊。



社團活動結束後到眞奈美家幫忙

昨天的社團活動結束之後眞奈美突然出現，嚇了我一跳，茱織還臨時想不起來眞奈美是誰哩，所以今天要到眞奈美家幫忙整理行李，但是爲了贏得與茱織的賭注，練習是一天也不能鬆懈的，因此當然是要在練習活動結束之後再去囉。



茱織睡過頭了！

今天和眞奈美、茱織三人一起去看民俗文物展，但是到了約束的時間，茱織仍是沒有出現。沒有辦法只好去她家看看囉，沒想到茱織卻剛好要出門，這傢伙到底在搞什麼鬼啊？

在展覽會場上有一個可以試穿民族衣裳的攤位，於是眞奈美便幫茱織試穿，雖然茱織穿起這樣的衣服也很好看，但我仍是覺得巫女服和她最配！



賭注我是贏定囉！



放學後去參加田徑社的練習活動，剛好今天公佈了正式選手的名單，結果我和三年級的橋本學長一起當選爲學園內的正式選手，雖然很高興，但是只要一想到往後的訓練方式就高興不起來啦！不過與茱織的賭注是贏定囉。送眞奈美回家後，已經等不及要去向茱織報告成果了。

來到茱織家的十德神社後，居然還得幫茱織打掃環境！不過從明天開始，茱織就得到家裡的咖啡店打工囉！



茱織的按摩技術不錯呢！

社團活動結束後簡直累垮了，回到家後不到九點就想睡了，而茱織在打完工後還體貼地到我的房間幫我按摩，剛開始雖然很痛，但漸漸地身體便慢慢放鬆了…，今天應該會睡得很好才是…。



浪費了兩張免費招待票

乃繪美給了我兩張到星期天爲止有效的免費溜冰入場券，但是那天剛好和茱織約好要到橫濱買東西，所以儘管對不起乃繪美，也只好對她說聲抱歉囉。



爲了明天，加緊練習吧！



上個星期一，社團原本決定由我和學長兩個人一起參加這個週末的運動大會，但是前天突然又通知只能派遣一人參加，在不得已的情況下，只好在明天由我和學長競爭，選出參加的人選…。其實我並不想將學長當成競爭的對手，想著想著…，心情便漸漸地沈重了起來，但是茱織卻給了我最大的鼓勵，她從背後抱著我並對我說：『正樹…好好加油』。



正式選手選拔的日子

今天的社團活動要和學長競爭運動大會的參加權，最後雖然是我勝了，但是學長卻對我說了意義更加深遠的話『你到底是爲了什麼才這麼認眞跑的？』，對啊！我到底是爲了誰才這麼認眞跑的呢？



腳扭傷了，眞是糟糕！

眞奈美、茱織和我三個人今天相約到卡拉OK去唱歌，但是由於眞奈美是學校的圖書委員，工作不先做完不能先行離開，於是就找了茱織一起幫她，但是笨手笨腳的我卻因此而扭傷了腳，害得茱織爲我擔心了許久…『相信明天應該就會好些了吧！茱織，別太擔心了』……。

（PS：劇情攻略為重點式的簡易攻略）

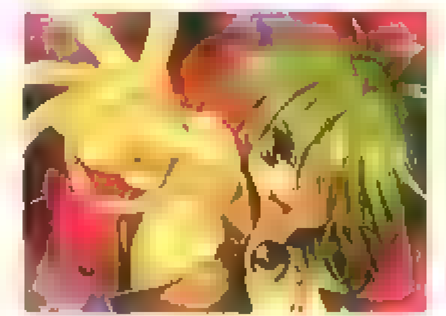
章節	選擇點	效果（好感度增減）&備註
序章	●ちゃしゃあねえな…	栞織＋
	●傘を栞織の方に傾ける	栞織＋
	●すぐと部室に行く	栞織＋
第一章	●で？言ってた事ってなんだよ？	栞織＋、眞奈美＋
	●部活が終わってから、ちょっと様子でも見に行くか	栞織＋、眞奈美－
	●取り敢えず、箱を開けていく	無
	●取り敢えず食えたら何でもいいや	栞織＋
	●こうなったら栞織を迎えに行ってやる	栞織＋、眞奈美－
	●住んでいただけあって、いろいろ知つてるね	無
	●いつも見慣れている格好の方が、なんか落ち着くな…	栞織＋
	●ん～…ちょっと、恥ずかしいなぁ…	栞織＋
第二章	●あ、そうだ栞織に、案内させたらどうかな	栞織＋
	●眞奈美ちゃん關係のことだし口出しはやめとこう	無
	●保母さんが好きだったんだよ	栞織＋
	●おいおい、栞織のヤツごまかそうとしているのか？	栞織＋
	●そんなことないさ…	栞織＋
	●栞織のヤツ、もう歸っちまったかな…	無
	●取り敢えず　練習するか…	栞織＋、眞奈美＋
	●ま　前代には負けられないからな	無
	●まあ、そうしようと思っていたんだ	栞織＋
	●並ばないと買えないのになぁ…	無
	●ミャーコちゃんに聞く	無
	●さっさと斷ってやるしかねぇな	無
	●はは、ちょっと疲れたし休憩にしようか？	巧遇眞奈美的CG
	●これから俺達も、寫眞撮っていこうよ	無
	●そういえば、同眞奈美ちゃんは…	無
	●大變だ　！先生に言わないとっ！	眞奈美被不良少年騷擾的CG
	●取り敢えず、保健の先生でも、呼んでくるよ…	無
	●ヘタだなぁ、ホントに直傳か？	無
	●やっぱり先に約束していた、買い物かな	去買東西
	●ロッカーか、宅急便に預けてこいっ！	無
	●別に、そんなに無理して弁當作ってもらう必要ねーよ	栞織＋、[illegible]
	●わからないけど…今はやるしかないからな	栞織＋
	●お前も優しくされたいか？	無
	●練習に行くか…	栞織＋、眞奈美＋
	●ああ、何でもない…	栞織＋
	●取り敢えず、關わると面倒だ、ほっとく	無
	●全く…栞織も呼んできて手傳わせるよ	栞織＋
	●ま、そこまで言うなら、受けてやる	栞織＋
	●それとコレは別だっ！！	無
第三章	●お前が妹だったら、誰だって同じ事をするよ	無
	●も、もういいから	無
	●だけど俺はやらなければならない	栞織＋
	●少しな…	無
	●どんなおまじないなんだよ？	無
	●でも俺は…	栞織＋
	●また、賭けでもするか？	栞織＋
	●別にい…	栞織＋
	●いつの間にか、走っていた感じかな	無
	●見ていてくれる人の爲にも	無
	●今日は俺がおごってやるよ	栞織＋
第四章	●日ごろの感謝をこめて	栞織＋
	●ま、まぁ…今日のお禮だ	栞織＋
	●…だからどうした？	栞織＋、眞奈美－
	●栞織がいないと俺は…	栞織＋
	●行きづらいけど…	無
	●栞織の氣持ちが…知りたい…	無
第五章	●そんな風に見えるか？	無
	●別に俺にまで言わなくても…	無
	●　何かあったの？	無
	●　ゴメン	無
	●眞奈美ちゃんのこと、聞いたか？	栞織＋
	●アイツ、俺のこと何とも思ってませんよ…	無
	●追いかける	無
	●　勝手にしろ…	無
	●…このままでいいのか？	無
最終章	●If	結局









美しき獲物たちの学園

快速攻略

小弟子

聖帝希努學園～以傳統與教條聞名的這所學校，是財政兩界富豪及名人子女所指定就讀的超級明星學校，學校內一年不知舉辦了多少次盛大的舞會，可說是日本社交界的縮小版。多少莘莘學子均想進入這所富貴的學園就讀，但是…高牆內的學園生活真如外界所想像的嗎？



明日菜，是出生在中等家庭的清純女孩，並沒有強勢的財力與顯赫的家世，完全憑藉著自己的努力考進了這所學校，正當夢想著往後充實華麗之學園生活的同時，遇見了高傲冷豔、如女王般的由利香…。這兩位個性、立場截然相反的女孩，卻同是本遊戲裡的女主角。由於明日菜個性內向害羞　，所以一直是學校裡男同學欺凌的對象，而由利香則是學校內掌握權勢的女王，她想得手的獵物沒有什麼是得不到的…。在由利香的掌握之下，明日菜的命運將會有如何的發展呢？這回由學校主辦的海外交流舞會，背後又隱藏有什麼樣的陰謀？





遊戲中共有八種結局，由於選擇點非常多　，玩家可能會覺得劇情相當複雜多變，但是基本上只要掌控住明日菜與由利香兩人的友好度，應該都能將結局玩出來。以下提供八種遊戲進行流程，其實要觀看到結局很簡單，只要在快玩完遊戲時存檔，再轉換成另個主角的視點來進行遊戲即可看到兩種結局，但是要回收100%的CG畫面，卻一定要玩六次才行。









■もう一度謝る
■教室に行く
■驚く
■素直に納得する
■素直にお禮を言う
■急いで由利香に從う
■不安を募らせる
■おねえ様にすぐに鎖を外してもらう
■身をまかす
■逃れられない恐怖に失意する
■絶望して素直に從する
■ありがとうございます
■私もそう思う…
■素直にたいらげる
■學園の事を考える
■クラスメートの事をを考える
■少し休む
■素直に受けとる
■優しく入れてと哀願する
■ここをゆっくり出る
■教室に行く
■おねえ様の話を聞く
■認める
■恐怖する
■諦める
■移動する
■エンプレスハウスにいる
■たじろぐ
■必死に抵抗する
■おねだりする
■はい、わかりました
■素直に從う
■出來るだけ前向きに答える
■抗議する
■この先の展開を案じて恐怖する
■心痛にむせぶ
■夢だと思う
■氣に入りました
■そこまで言われると少し悲しい
■豚におねだりする
■艶やかに披露する
■我慢する

由利香扮演施虐角色選擇點

■冷静に咎める
■もっと速いサーブを打つ
■威壓的に急き立てる
■怒って責める
■自分を見る
■じっとしている
■失禮がないように釘をさす
■冷静に指示する
■夢のことを考える
■明日菜に恐怖感をうつえる
■困惑を募らせるべくもっと焦らす
■平手打ちする
■構わず續ける
■でもまだまだね、明日はたっぷりといたぶってやるわ
■排便させてあげる
■そのためには折檻が必要なの
■明日菜の哀れな姿に何も感じない
■貞操帶をプレゼントする
■荒荒しく、力ずくで入れる
■明日菜の事を考えて樂しむ
■保健室に行く
■出て行くように言う
■場所を間違えたから？
■明日菜の教室へ行く
■きつく明日菜を毆る
■からかうように辱める
■真綿で首を絞めるように淡々と責める
■明日菜の氣持ちを無視する
■言わなければ、もう何もしてあげないわよ
■やめてしまう
■「私を犯してください」と言わす
■自分の意見に從わせる
■強制する
■否定する
■この先の展開を想像して歡喜する
■明日菜に勞る振りをしながら責める
■喜ばないわけはないわ
■上出來よ
■明日菜にも強要する
■自慢げ明日菜を披露する
■強要する



明日菜扮演施虐角色選擇點

■言いわけをする
■周りを探索する
■質問をする
■しっかり意見する
■あからさまなお世辭に不滿を言う
■恥ずかしいので何とか斷る
■安心する
■おねえ様に誤解のないようにきちんと話す
■必死に抗う
■ひたすら抵抗する
■「明日もなんて……」と抵抗する
■そんな物いりません
■そんな……私ペットじゃない！
■それでも食べるのを拒む
■由利香のことを考える
■自分のことを考える
■少し運動する
■とりあえず躊躇する
■入れないで！と抗う
■ここから早く出る
■噴水廣場に行く
■おねえ様に意見する
■否定してみる
■怒る
■由利香に切りかかる
■窗をみる
■探しに行く
■テニスドームに行く
■由利香に文句を言う
■由利香のことを考える
■見る
■正面から堂堂と正面から行く
■中へ入る
■メンバーズルーム
■移動する
■由利香を捜す
■由利香を罵倒する
■由利香の頬を叩く
■私にやらせてください
■無理矢理アソコを舐めさせる
■だめです、まだしつけは、始めたばかりです
■優しくする
■何を默っているの！
■意地惡なまでに責めを強める
■言われなくても犯してあげる
■おしおきをする
■雅人を犯させる
■お仕置きする
■默って見ている





由利香扮演受虐角色選擇點

- 優しく注意する
- 返せるサーブを打つ
- 優しく諭す
- 慰める
- エンプレスハウスを見る
- 個室に行く
- 褒めて調子付かせる
- それでも優しく接する
- 明日菜のことを考える
- 明日菜に安堵感をうつえる
- 開き直って狀況を說明する
- 抱きしめる
- 厳しく責めたてる
- 初めてにしては上出來よ、明日は少し優しくしてあげる
- 食事をあげる
- そのためには愛情が必要なの
- 明日菜の哀れな姿に興奮する
- 薔薇をプレゼントする
- ゆっくり優しく入れる
- 薔薇を見てしばらく樂しむ
- 屋上に行く
- 優しく押し出す
- 佐佐木が失策したから？
- 自分の教室へ行く
- 殴らない
- いたわるように辱める
- いきなりがなりたてて制壓する
- 對處を考える
- 淡淡と對處する
- 愛、奈奈の事を案ずる
- 逃げ出す
- 克己の樣子を見る
- 觀念する
- 成すがままになる
- どうにでもして
- わかりました
- お禮を言う
- 聲を押し殺す
- あぁ……嬉しい……
- 許しを乞う
- 喜んで奉仕する
- 明日菜に頼む
- お仕置きして欲しくてイッてしまう



明日菜扮演稍微施虐角色選擇點

- 言いわけする
- 歸る
- 質問する
- しっかり意見する
- あからさまなお世辭に不滿を言う
- 恥ずかしいので何とかして斷る
- 安心する
- おねえ樣に誤解のないようにきちんと話す
- 必死に抗う
- ひたすら抵抗する
- 「明日もなんて……」と抵抗する
- それより、ここから出して下さい！
- そんな…私はペットなんかじゃない！
- 素直にたいらげる
- プレゼントの事を考える
- 勉強の事を考える
- 眠る
- 素直に受けとる
- 歸してもらう爲に觀念する
- 動かない
- テニスドームに行く
- おねえ樣の話を聞く
- 否定してみる
- 怒る
- ナイフを渡す
- 教室を見る
- 考える
- 校門に探しに行く
- 放心して引き下がる
- 愛と奈奈のことを考える
- 移動する
- 樣子を見る
- 不安になって引き返す
- 校舍裏
- 考える
- 考える
- 呆然と見下ろす
- 默って克己を見つめる
- いいえ、何でもありません
- 優しくアソコを舐めさせる
- ええ、今日はこの邊にしておきましょう
- 無視する
- 良かったわね
- 聲が出ていることを忠告してやる
- 望みどおり……犯してあげる
- 許してあげる
- 雅人に對して誘惑させる
- 遊んであげる
- 我慢できそうも無いから許す

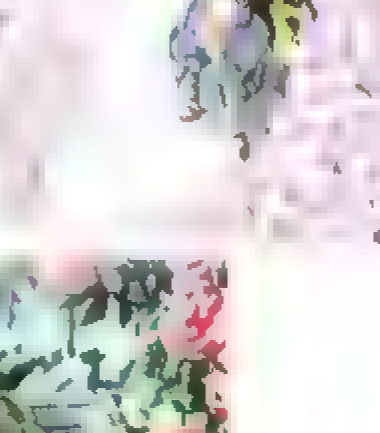
（PS:請於結局前存檔，並轉換成由利香視點進行遊戲，即可觀看到由利香之結局。）

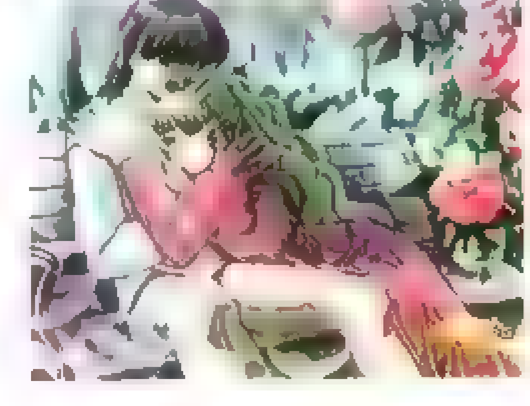


明日菜扮演稍微受虐角色選擇點

- 言いわけをする
- 歸る
- 質問する
- しっかり意見する
- あからさまなお世辭に不滿を言う
- 恥ずかしいので何とかして斷る
- 安心する
- おねえ樣に誤解のないようにきちんと話す
- 必死に抗う
- 逃れられない恐怖に失意する
- 「明日もなんて……」と抵抗する
- ありがとうございます
- そんな……私はペットなんかじゃない！
- 無理をして食べる
- プレゼントのことを考える
- 勉強の事を考える
- 眠る
- とりあえず躊躇する
- 歸してもらうために觀念する
- 動かない
- テニスドームに行く
- おねえ樣の話に意見する
- 默る
- 怒る
- 必死に哀願してみる
- 周りを見る
- 校舍裏にいる
- 進む
- 必死に抵抗する
- 仕方なく我慢する
- そんな事出來ない
- 不安だからごねる
- 出來るだけ前向きに答える
- 抗議する
- この先の展開を案じて逃げる
- 反抗する
- もう一度寢る
- 氣に入らないけど
- そこまで言われると少し悲しい
- 我慢して耐える
- 自然に振る舞う
- 我慢する

（PS：請於結局前存檔，並轉換成由利香視點進行遊戲，即可觀看到由利香之結局。）





秘技賞金告

國有國法、營有營規，人伍的營者，請確實遵守營規，如有犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

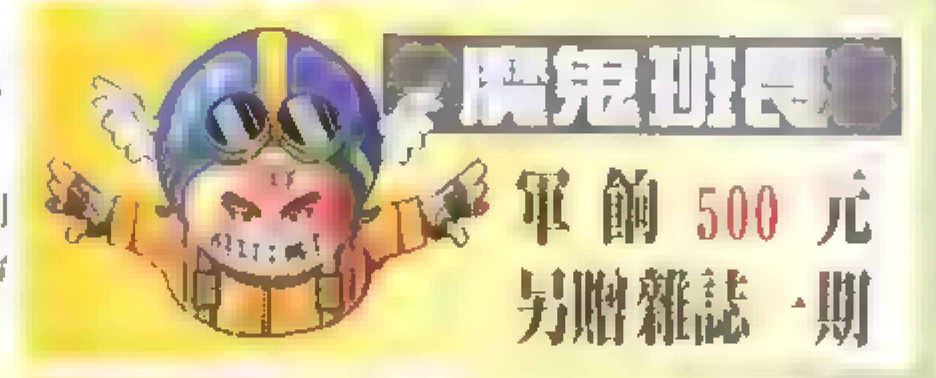
一經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期

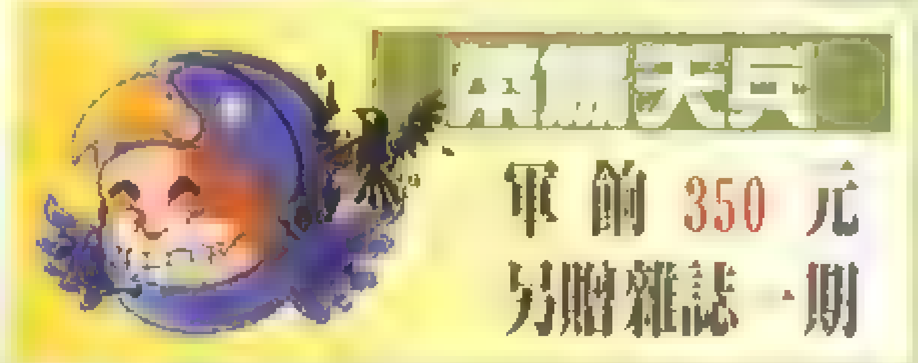


愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期





超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期

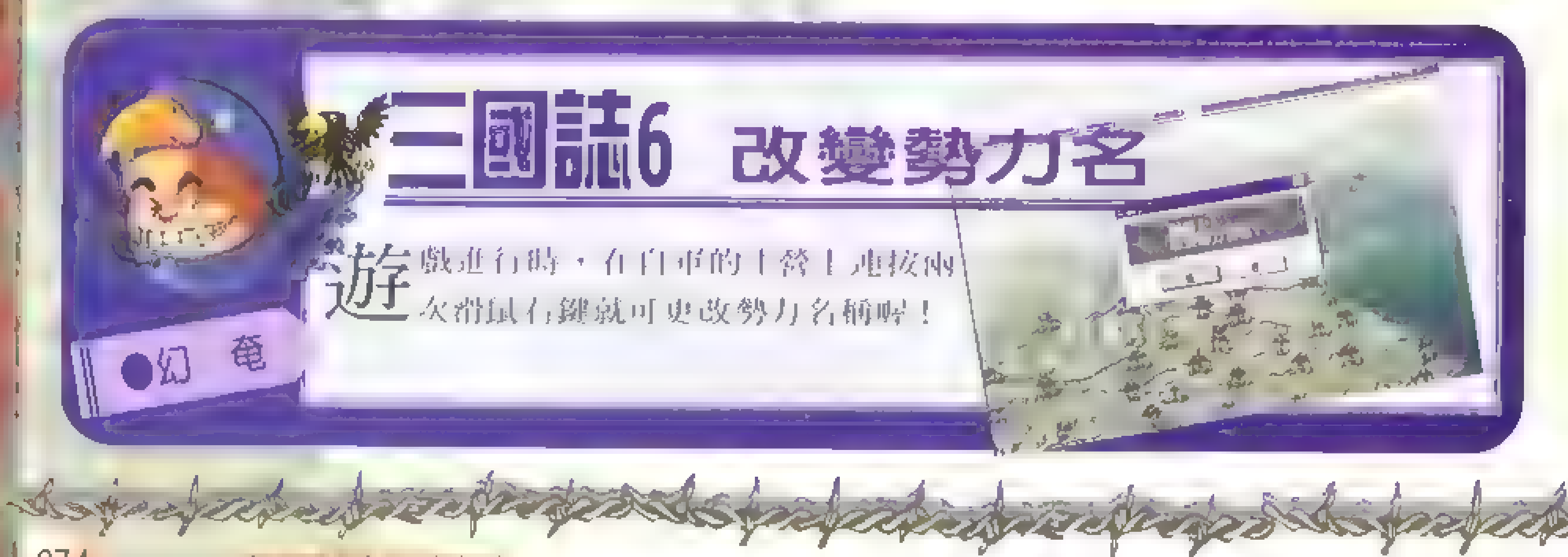


星海爭霸

●小妖精

在遊戲進行中選一隻破壞蟲和一隻工兵，利用破壞蟲的酸液噴工兵，等工兵的血減至剛好一滴時，這時趕緊蓋任何一種建築物，過一會兒再馬上消除，這時工兵的血會變成0，無敵工兵就此產生，可多重覆幾次使之成群結隊去攻打敵人。





三國誌6 改變勢力名

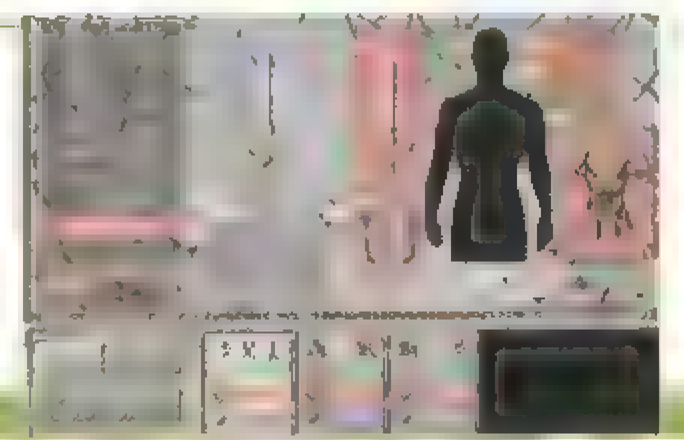
●幻 龜

遊戲進行時，在自軍的士營上連按兩次滑鼠右鍵就可更改勢力名稱呀！

風雲之天下會

◎死催真棋

可記得在劍池時有一個不怕死的商人在兜售物品，向他買很多東西後，他為了感謝你買他的東西，就會送你一把名叫日月蝕的刀，可給聶風裝備，很強喔。



機甲司令

ver 1.0版（即安裝後未patch者）

先在安裝目錄下搜尋一個叫windows.fit的檔案，把它再"複製"到同個目錄下，再把它"重新命名"成buymechcommander.2就可以了。

ver 1.8版（有安裝patch檔者）同上，但重新命名成ixtlrimecourl即可

於戰場上可由鍵盤輸入：（按住Shift不放）

lorrie－修復你目前所選的Mech

lordbunny－輸入後，按著鍵盤的B鍵，並用滑鼠左鍵選定要轟炸之處

mineeyeshaveseentheglory－地圖全開

deadeye－所有駕駛員射擊率100%

osmiu－目前所選之Mech變成無敵，再按一次則取消



Ctrl+L－Maps terrain（3D地形圖）

於簡報室可由鍵盤輸入：（按住Shift不放）

poundofflesh－錢增加1，000，000 RPs

rockandrollpeople－取消載重量限制

以上所有密碼輸入成功後都會聽到：new equipment availabl的語音Good luck!各位Mech Commanders!!

殲龍風暴

◎方

在遊戲中先按下Enter鍵，接著輸入以下密技

shee＝增加資源

infrared＝觀看全部地圖

combustion＝殺掉所有敵人的單位

zipper＝加速建造（電腦的建造速度也會增加）





極速快感3　車子多多

●VINCD

在選項畫面時直接鍵入以下密技：

rushhour＝路上車子大幅增加

empire＝在帝國城市中賽車

elninor＝和El Nino中比賽

merc＝和Mercedes CLK GTR中比賽

gofast＝在Single Race模式中速度超快

allcars＝可駕駛所有車輛

在選項畫面輸入以下密技再點選RACE，可駕駛隱藏車種：

go01-Miata

go02-Toyota Landcruiser

go03 Cargo Truck

go04 BMW 5 Series

go05-71 Plymouth Cuda

go06-Ford Pickup with Camper Shell

go07-Jeep Cherokee

go08 Ford Fullsize Van

go09-64/65 Mustang

go10-'66 Chevy Pickup

go11 Range Rover

go12 School bus

go13 Taxi-Caprice Classic

go14 Chevy Cargo Van

go15-Volvo Station Wagon

go16 Sedan

go17-Crown Victoria Cop Car

go18-Mitsubishi Eclipse Cop Car

go19-Grand Am Cop Car

go20 Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle

go21-Cargo Truck (same as 03)

當你使用熱力追蹤模式時（使用警車），當你按（H）鍵時（警笛），會使得超速的車輛跑得更快。所以剛開始時不要按H，要追到車輛快與你平行時，再按H，隨即再按S，這樣就可以有效地抓到超速的車輛了！



快刀亂麻　圖片大觀園

●謝宗憲



在硬碟裡建立 kranma.reg 新檔，然後用文書程式編輯，鍵入：

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\ALLPOWERFUL\KaitouRanma\Data\E]
"F" hex:ff，ff，ff，cf，ff，f7，03，00
"B"=dword:00000010
```

儲存後跳出，在kranma.reg上點兩下登入，再進入遊戲後便會多出"～快刀亂麻繪卷～"（裡面有全部遊戲中的特殊事件圖景和背景音樂）和"《機密檔案》"（主角團人製作小組工作室，蠻好玩的）

火爆獵鹿人　可憐的鹿

●卓　仔

(1)快速引鹿法：用call一次，rattle三或四次，call兩次，鹿很快就會被吸引過來。

(2)在大地圖中輸入下列密技：

dhbambi	鹿在地圖上會放大
dhdoeinheat	吸引鹿
dhstealth	鹿無法看見你
dhmonsters	出現monster鹿
dhrambo	增加準確度
dhbuckdown	射擊時鹿不會跑



死亡之屋

在遊戲標題畫面上選單時，按住Ctrl鍵再輸入下列指令：

SKIDMARX＝啓動密技及修改人物屬性選單

CREATURE＝啓動測試怪物功能

在修改人物選單可調整一些數值，這樣就能變成無敵及彈藥無限了。



中華民國87年12月號 第一版







登記／局版臺誌字第177號　帳號／41941885

松崗電腦與得利影視，一同向黑色喜劇致敬！

繼去年「猴島小英雄III」一舉奪下多家媒體的最佳冒險遊戲之後，盧卡斯在今年底將推出一部以墨西哥民俗節日「亡者之日」為背景的冒險遊戲「神通鬼大」。「神通鬼大」已在今年的E3展中奪得最佳冒險遊戲大獎，也是國內外媒體看好的年度最佳冒險遊戲得主。

由於本遊戲參考多部經典黑色喜劇，松崗電腦特別與知名的影視代理商「得利影視」舉辦「向黑色喜劇致敬！」活動。各位玩家只要在87/1/31前將上冊截角貼於明信片，並註明姓名、地址（含郵遞區號），寄回松崗休閒軟體部，就有機會得到小精靈I、II、阿達一族、魔鬼剋星、鬼馬小精靈、新上報到等經典黑色喜劇VCD！玩GAME兼看戲，一舉兩得喔～



F-16戰隼全方位出擊！

尖端科技



繼「解救人質，唯有迅雷先鋒！」贈書活動受到玩家熱烈迴響後，松崗電腦在十二月將發行由NovaLogic製作的「F-16全方位戰隼」，將和國內首屈指的軍事專業雜誌「尖端科技」合作，舉辦「F-16戰隼全方位出擊！」抽獎活動，讓玩家藉由電腦遊戲了解真實的飛行世界。

這次NovaLogic推出的「F-16全方位戰隼」除了更加強貼圖的部份，也加入支援3Dfx晶片的加速功能，連座艙玻璃反射的儀表板都清晰可見，畫面幾可亂真。機身塗裝和物理飛行模組則由F-16原廠～洛克希德．馬丁公司指派專業試飛員親自校正。為求臨場感，連僚機的無線電對話也是由職業飛官配音，試圖營造出真實的飛行世界。松崗電腦在明年一月份也將儘快推出同系列的「MiG-29支點式戰機」，將可藉由IBS（聯合作戰空間）進行中隊層級的大規模空中會戰。

松崗電腦為了使玩家對F-16和MiG-29戰機有更深入的了解，特別商請「尖端科技」延請資深編輯，於雜誌為文詳盡分析東西方兩戰機的特點。希望各位玩家在娛樂之餘，也能吸收正確的軍事專業知識。「尖端科技」同時提供數名超值雜誌訂戶、「槍之家族」光碟以及精美的「F-104星式戰機」專書供購買「F-16全方位戰隼」的玩家抽獎，機會難得，喜愛NovaLogic軍事系列的飛官們可不要錯過囉！

陳慧琳終於成為「明星之夢」代言人了

陳慧琳成為「明星之夢」遊戲代言人

由於陳慧琳鄰家女孩般的氣質、清亮的嗓音與擁有廣大的歌迷群，令戀愛養成遊戲「明星之夢」中文版台灣代理商富峰群資訊的青睞，因此在陳慧琳推出新專輯的同時，也特地邀請她擔任「明星之夢」的遊戲代言人，並將其新專輯中的「崇拜我～羨慕你」主打歌與「明星之夢」遊戲動畫相互結合，並首創電腦遊戲界首位超人氣偶像歌手聲音與動畫結合的例子。

為了回饋大家對「明星之夢」的熱烈反應與支持，富峰群資訊即將舉辦一系列的活動讓所有的電玩迷參與，現在只要購買「明星之夢」中文版遊戲，並將內附的回函卡，在12月15日前寄回富峰群資訊就有機會得到下列各項獎品。

為了「明星之夢」遊戲而特別設計的單曲EP，將要送給各位玩家哦！收錄陳慧琳最新專輯歌曲「崇拜我～羨慕你」，只有限量500片（富峰群獨家收錄！），機會難得，只送不賣。

只要將「明星之夢」回函卡寄回，並抽出[illegible]的100位名額，來當HAPPY的參加陳慧琳現場演唱會。

尚有陳慧琳親筆簽名海報100份等多項獎品，正等著您來拿。

所有的明星之夢系列報導及得獎名單將在各雜誌、電玩人觀園網站或相關網站中公佈，敬請密切注意。

陳慧琳台北、台中演唱會

日期	地點	時間
台北 87/12/23	國際會議中心	PM6:30入場
台中 88/01/06	國立體育學院體育館	PM6:30入場

看卡通拿獎品 正是時候

喜愛日本動畫的哈日族有福了！曾經在東京電視台播放的超人氣卡通『大運動會』，已經在中都卡通台播放，請準時於每週一～週五的下午6:30收看，只要參加該節目的有獎徵答活動，就有機會得到TGL提供的贈品，獎品包括大運動會、快刀亂麻、守護者之劍、戰國美少女及大運動會原版海報，請把握機會踴躍參加！

日商帝技蕭如
TEL：(02)2747-2278

「幻影特攻」填問卷遊戲大放送



為慶祝第一波強檔遊戲～幻影特攻預計於12月與電影同步上市，也為回饋喜歡鄭伊健或陳慧琳、陳小春的玩家們，現在扮演心目中偶像的機會來了！只要回答下列問題，即可有機會獲得幻影特攻遊戲軟體一套！數量有限，僅50個名額喔！

快動筆，把答案寫在明信片上，註明姓名與獎品郵寄地址，並貼上右邊的截角印花寄到以下地址，我們會在88年1月20日出刊的軟體世界雜誌上公佈得獎名單，並於[illegible]寄出得獎獎品。

郵寄地址：台北市信義路[illegible]號[illegible]　第三波資訊　幻影特攻[illegible]收即可

●填寫問卷前請先閱讀本期雜誌內之遊戲介紹

1. 幻影特工是一款什麼類型的遊戲？
   A.即時戰略　B.冒險　C.動作RPG
2. 遊戲中男女主角分別由那二人扮演？
   A.鄭伊健、梁詠琪、王晶　B.郭富城、陳慧琳、劉德華
   C.鄭伊健、陳慧琳、陳小春
3. 幻影特攻遊戲預定幾月上市？
   A.88年2月　B.88年1月　C.87年12月

第三波資訊TEL：(02)8780-3636

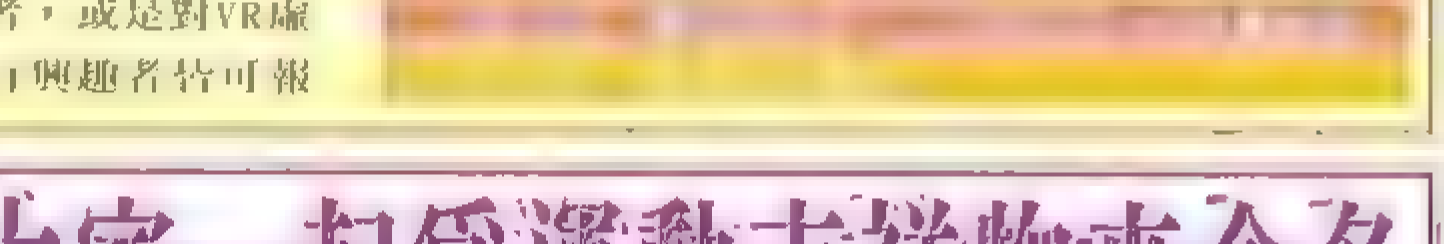
★本次活動感謝軟體世界雜誌贊助合作

幻影特攻
第三波出品

[illegible]

週末何處去？花旗資訊與松崗電腦圖書、華彩軟體，將於10月24日至11月23日，於北、中、南三地推出一系列「自然快手　迷幻VR」活動。希望透過此次活動，讓消費者進一步瞭解花旗資訊自然輸入法優異的人工智慧；並藉由VR烘焙機的實地操作，優遊於虛擬實境的世界。

「自然快手　迷幻VR」系列活動，結合NOVA資訊廣場、松崗門市、華彩，屏東建立書局等軟體門市，希望藉由比賽型態刺激消費者的興趣，並帶來另一種逛賣場的經驗。只要是注音式倉頡輸入法之電腦使用者，或是對VR虛擬實境有興趣者皆可報名，凡參加者皆可獲得精美贈品，優勝者還可抱回大獎。為優惠消費者，於活動當天並推出1200元及2500元超低價格自然輸入法專業版以及VR烘焙機；此外，購買任何商品皆贈送自然輸入法60天試用版。「自然快手　迷幻VR」活動時間與地點如下：



花旗資訊邀請大家一起為運動吉祥物來命名

喜愛上網尋找新鮮、有趣的朋友注意了！資訊月「瘋狂解塞」運動主辦單位花旗資訊，為吸引更多注意力，以利於活動的順利推展，特別設計一隻可愛的吉祥物，並自11月11日起至11月底在網路上公開徵求吉祥物命名，所有入者均可獲得精美獎品，包括Epson PhotoPC 600數位相機、花旗資訊速豹名片管理系統、自然輸入法、吉祥物個性T恤…等。花旗資訊歡迎有創意與想法的朋友多參與，共襄盛舉，詳情請洽花旗資訊網站http://www.cititech.com.tw，吉祥命名活動等著你喔！

花旗資訊也建議參加命名活動的朋友，命名方向可盡量輕鬆、活潑化，以提高大眾的接受度。凡對此吉祥物命名活動有興趣的人士，請趕緊上網一窺吉祥物的真面貌，來者不拒，只要是有創意的命名就有可能獲得大獎。

除了吉祥物命名之外，花旗資訊還將在資訊月期間舉辦「搭交通車，百萬大獎天天送」活動。花旗資訊並邀請大成報、台北TV、Net Club（網擬俱樂部）協助舉辦資訊月瘋狂解塞運動，另外還有中時電子報、衛普電腦台、電子時報、KIMO奇摩站、ISNET奕普通、Hopnet雜誌、SOHO雜誌、PC Guide雜誌、FICNET大眾網路、中華網際商圈、Abian NET、台北生活台…陸續加入宣導陣容，希望藉由不同領域媒體之共同參與，強化活動的豐富性與多元化，達成共同造勢、創造話題效應之目標，以宣導大眾搭乘交通車。欲知中華民國八十七年資訊月瘋狂解塞運動詳情，歡迎洽詢TEL:(02)2698-2060花旗資訊行銷部。

ENJOY好GAME A好禮活動你參加了沒？

美商藝電台灣分公司為答謝廣大消費者對藝電全系列產品的熱烈支持，特地舉辦跨年度大抽獎。

活動辦法：凡購買美商藝電自9/22起自12/31所發行之任一套新遊戲，憑包裝盒內所附之幸運抽獎券寄回美商藝電公司，（1/15/1999活動截止日，以郵戳為憑），即有機會獲得2000個大獎，獎品：包括機車、ELSA新款3D加速卡、微軟動力回饋搖桿、阪京高級喇叭組、哈電族電子翻譯機、太空戰士七限量T恤、大眾網路連線時間卡、美商藝電遊戲商品…等。

另外，美商藝電為讓消費者能掌握美商藝電新遊戲的訊息，特地精心製作一本產品手冊，內容詳述藝電全系列產品與年度內即將發行之強片介紹，作為玩家們購買遊戲的參考。本次活動承蒙下列廠商熱情贊助，在此先致十萬分謝意！

活動內容如下：
活動名稱：ENJOY好GAME A好禮
活動日期：自9/22/1998～1/15/1999
抽獎日期：11/15/1998、1/20/1999。

贊助廠商
展碁科技、艾爾莎國際科技、遠見雜誌、大眾網路、岡業資訊、電腦玩家雜誌、阪京實業、滾石國際。

大宇來當大富翁！

你說你不想當大富翁，我覺得你是在「騙笑」，只是金融風暴不斷，真的有錢也不敢隨便亂玩！所以囉～～不管你是要炒地皮、玩股票、搞併購…有大富翁就一切OK囉！

活動日期：11/20～12/31（視狀況延長）

活動名稱：



Part2 非常告白「網路徵文活動」

豐富的贈品等著送給您！

常選活動中獎者1～10名可獲得大宇遊戲軟體1套＋IS.net撥接10小時（大宇遊戲軟體有大富翁4、阿貓阿狗、仙劍奇俠傳WIN95版、台灣正宗十六張麻將2、幻界霸者各2套共10套）

常選活動中獎者11～30名可獲得大富翁4造型筆1支＋大富翁4娃娃鑰匙圈1個＋大富翁4賀卡1張＋IS.net撥接10小時

徵文活動中獎者1～4名可獲得大富翁4造型筆1支＋賀卡1張＋娃娃鑰匙圈1個

徵文活動中獎者5～10名可獲得仙劍簽名滑鼠墊一組4張贈品

（PS：以上40名得獎者都可獲得大富翁造型Call機兌換券及軟體世界雜誌當期贈品）

獎品及中獎名單將公佈在IS.net生活資訊網、大宇網站、軟體世界雜誌上。

大宇資訊TEL：（02）2356-3567

『絕地爭霸』與『東戰線風雲錄』

免費贈送最新「TalonSoft 1999年曆卡」

名宇資訊總代理美國TalonSoft全系列戰略遊戲光碟，繼『絕地爭霸』獲得廣大消費者迴響後，這次將在資訊月中發表獲得美國年度大獎的二次大戰策略好GAME～絕地戰役之東戰線風雲錄，為了回饋廣大消費者的愛護，只要在資訊月期間，光臨名宇資訊或前衛波的攤位，即可免費獲得精美TalonSoft 1999年曆卡一份，每日限量1000份，數量有限，敬請提早光臨。



名宇攤位號碼（世貿展場）：B210、B212、B309、B311

絕地爭霸 全省盟主連線對戰大賽開鑼囉！

名宇資訊所主辦的『絕地爭霸』全省連線對戰比賽，即將於12月26、27日在台北開戰，由於報名踴躍，主辦單位決定將報名截止日期延長至12月15日，『絕地爭霸』比賽將採2人一組的方式，與網路上的其它玩家進行對戰，比賽獎品豐富，只要您參加報名，就可以獲得『八折會員卡』與『網路咖啡折價卷』，絕對讓您值回票價。



報名專線：(02) 2675-7061 或洽名宇網站http://www.

來自虛擬世界的科技朋友～
Fin Fin海豚鳥中文版再次登陸



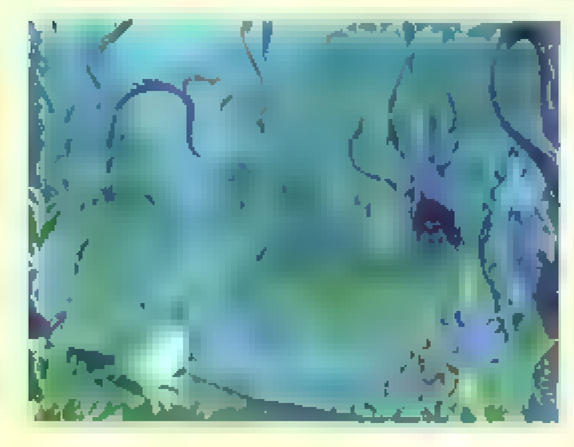
●Fin Fin海豚鳥的緣起

在遙遠宇宙的盡頭，有一個星球，那個球名叫TEO。一萬年前，地球與TEO星球一樣是個美麗的星球，TEO星球的居民與地球人類經常往來。但是，漸漸地，地球的生態被污染、自然環境被破壞、人們開始爭權、對戰，TEO星球決定不再與地球往來了。直到今天，地球的考古學者發現了這段宇宙星際間的歷史，重新再試著跟他們聯絡，TEO星球派出了他們的親善大使～Fin Fin海豚鳥，希望重新燃起地球人的『和平、希望與溫馨』…



●Fin Fin的幕後的「黑手」

很多人都知道Fin Fin，但是沒有人知道幕後的「黑手」是誰？TEO星球裡面所有的生物、背景，全出自於此人之手，他是誰呢？「手塚真」，好陌生的名字喔，不過如果談到他父親，你就一定認識了！「三眼神童」、「怪醫秦博士（怪醫黑傑克）」，你知道是誰畫的吧！沒錯！就是「手塚治虫」，而「手塚真」就是他的親生兒子，他承襲了父親獨特的畫風，造就了今天的Fin Fin



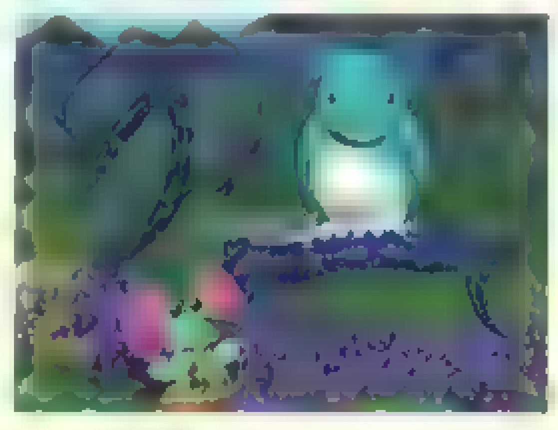
●全新Fin Fin新增的功能

全新的「Fin Fin中文版」又增加了一個場景「第五場景～愛樂蒙森林」，不但如此，他還新增了幾個功能：

一、TEO星球百態：可觀看到TEO星球的生物資料，也就是TEO星球的百科全書，你所為Fin Fin所拍的照片也會收藏在裡面喔！

二、BIO-SCAN（生物掃瞄）：做什麼用呢？用來查看Fin Fin的心情，了解他是否快樂

三、自動追蹤：當你啓動「自動追蹤」的功能，不管Fin Fin飛到哪一個地方，絕對跟到哪，讓你的畫面始終存在著Fin Fin。



四、呼喚Fin Fin：奇怪，呼喚Fin Fin不是用「Fin Fin口笛」就可以了嗎？可是如果在夜深人靜的時候，總是不方便啊吧！不過，程式設計師當然也想到這一點了，於是便設計這個功能，讓您在夜深人靜時，一樣可以呼叫Fin Fin！

五、播放音樂：您可以藉由播放音樂，去改變Fin Fin的心情，不過，如果放到他不喜歡的音樂，他的心情可是會低落的很快喔！

六、通訊記錄備份：每次安裝完畢後，總是要輸入一大堆的資料，以後不用了，您可以把您的設定資料存在磁片中，甚至，可以好幾個使用者使用同一部電腦喔！

遠距科技TEL：(02)2555-1440

HUNTER×HUNTER 獵人Vol.1

作者：富木堅義博　　譯者：楊雅玲
出版：東立出版社　　定價：75元
已上市



珍禽、異獸；財寶、秘寶；魔境、秘境…因「未知」這個字眼所釋放出的魔力，許多人甘心成為它的俘虜，而人們稱他們為「獵人」！小傑是個想繼承父親成為一流獵人的熱血少年。為了完成這個心願，他毅然決定參加一年一度的獵人試驗，朝著未知的難關勇攻邁進…。富堅義博繼「幽遊白書」、「靈異接觸」之後，又一部顛覆漫畫界既有常識的長篇力作！

怪物MONSTER 7

作者：浦澤直樹　　譯者：林彥伶
出版：東立出版社　　定價：90元
已上市



享受人類恐懼的怪物～約翰，以不著痕跡的手段不斷接近德國蘇尼黑大富翁～漢斯格魯古·休伯特，而逐漸取得人稱「巴伐利亞的霸華·休斯」的休伯特信任的約翰，他的目標擠身於德國的經濟世界中心嗎？同時，私家偵探理查被休伯特負予調查他身邊神秘事件的重責大任時，邪惡的力量卻一步步地向理查靠近…約翰的計謀會成功嗎？

倚天屠龍記1

作者：金庸　　主編：馬榮成
出版：東立出版社　　定價：130元
已上市



　　自遠東至嶺南，半年間殺人無數，幹下二十餘件血案的金毛獅王～謝遜，為何甘冒奇險，於眾目睽睽之下強奪屠龍寶刀？武當七俠之一的張翠山，與邪教教主之女～殷素素的巧遇，又為之後的武當及邪教帶來怎樣的變數？「武林至尊，寶刀屠龍，號令天下，莫敢不從」，屠龍刀中究竟隱藏什麼秘密，為何武林中人皆甘為它命喪黃泉？金庸VS馬榮成，武俠巨擘與漫畫鬼才跨世紀的黃金組合，帶給讀者最不同的視覺享受，絕對不容錯過！

MMR神秘調查班9

作者：石垣雄規　　譯者：陳美幸
出版：東立出版社　　定價：75元
12月上旬發行



　　從古至今，世界各地的神秘事件層出不窮，且無法以常理解釋，為了解讀出這些不合理的現象，MMR神秘調查班成立了！他們上天下海闡明各種現象，包括：預知能力、超能力、UFO事件、世紀末災難預言…等。近來，越來越多年輕人作過怪夢，而且夢的結局是與大災難、世界末日有關，對此現象感到不尋常的MMR成員們察覺，這種現象並非純屬偶然，而是人類共通的「集體潛意識」給人類的警告！究竟它在警告些什麼？

不是人　全2冊

作者：陳某
出版：東立出版社　　定價：90元
已上市



　　「願為西南風，長逝入君懷；君懷良不開，賤妾當何依？」為了一睹傳說中的禍水貂蟬，駐守下邳的將領們莫不以金錢疏通守衛，一睹芳容，而在眾多將領中，只有關羽不為所動，但在目睹呂布身亡後，關羽卻前往牢房…難道，關羽亦是色中餓鬼？崛起於東立第六屆新人獎的陳某，以其精準無瑕的構圖、純熟精湛的畫技，冷酷的將醜陋的人類本性血淋淋的剖析出來，亦是一部令人深刻反省的寫實教材。

非洲大飯店1～2

作者：朴姬貞　　譯者：曲慧敏
出版：東立出版社　　定價：90元
11月下旬發行



　　人們在偶然的機會中相遇，並成為彼此在這世上最重要的人，他們…可能是朋友、可能是一家人、或是…。當你所珍惜的這些人，以疲憊的模樣站在你面前時，不需要任何冠冕堂皇的話來安慰他，只要一句：「很高興你回來了」，他們的內心便會感受到一股暖流…。亞蒂拉朵帶著兒子～艾維斯，在灼熱的非洲大地上開設了「非洲大飯店」，歡迎各地疲累的旅人前來休憩…。

[illegible]

作者：正保　　譯者：傅國忠
出版：東立出版社　　定價：100元
已上市



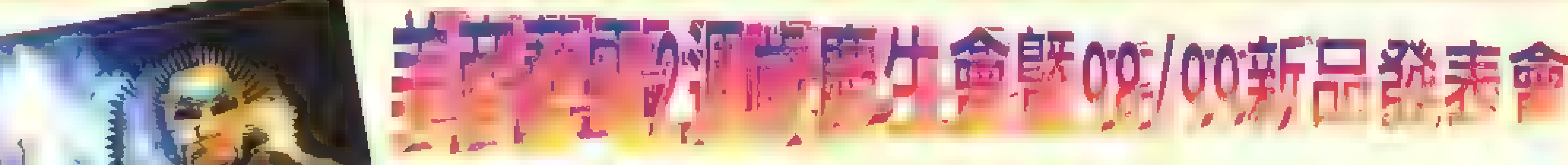
　　你有沒有看過熱衷於血拼大拍賣的歐巴桑呢？還是認識凡事精打細算的歐巴桑？天大，地大，歐巴桑最大！你，一日被鎖定，逃也逃不過歐巴桑的驚人魅力！一部以生動逗趣的方式，描繪出日本都會生活中，一群不輸人也不輸陣的歐巴桑百面相，讓你真真切切感受到何謂主婦的致命魅力！

戰鬥飛行員1

作者：千葉徹彌　　譯者：陳文濤
出版：東立出版社　　定價：75元
已上市



　　滿懷愛國理想的戰鬥飛行員～龍城太郎，在軍隊結束飛行訓練後，被分發到南台灣高雄基地的「紫電」中隊，擔任「零戰」的飛行員，在一次對敵的空中激戰中，他表現出優異的技術與戰力，得到眾人的注意。然而，這充滿個人色彩的優異表現，卻使他遭受上級長官的責難…。最擅描繪小人物悲歡喜樂的漫畫大師～千葉徹彌，又一充滿人文氣息力作！



美商藝電台灣分公司於11月3日假台北華納威秀影城舉辦兩週歲慶生會，同時並發表藝電98/99年度新產品上市記者會。

美商藝電台灣分公司自成立以來，承蒙業界先進以及玩家們的熱烈支持，將邁入第三個年頭。為此，美商藝電特舉辦兩週歲慶生會也特地發表了98/99年度新產品，包括Need For Speed 3（極速快感3）、NBA Live 99（勁爆美國職籃99）、Popul-ous：the beginning（上帝也抓狂）、Moto Racer 2（摩托車神2）、Sim City 3000（模擬城市3000），紅色警戒續集…等強片，希望能讓大家對藝電未來的產品更了解。

兩年來，美商藝電得到許多業界及玩家的支持，為回饋眾玩家，於11月15日及明年1月20日舉辦「Enjoy好Game A好禮」的公開抽獎活動，另外特於「NBA Live 99」中贈送精美背包、「Populous」裏附增高級手錶，期望能更物超所值。

美商藝電TEL：(02)2747-6504

遊戲空間、台灣微軟公司、玉山航空公司

聯合舉辦「模擬飛行98」飛行大展！

目前「遊戲空間」電腦遊戲專賣店正與台灣微軟公司合作推廣「模擬飛行98」，並且得到「玉山航空公司」的協助，玩家如果購買「模擬飛行98＋力回饋搖桿」超值組合包，除了可以享受到特惠價格之外，更可以經由網際網路到「玉山航空公司」網頁上查看精心整理製作的飛行文件說明，與台灣各機場地形與服役機型資料，馬上就可以讓你的「模擬飛行98」搖身一變，成為本土位十足的「台灣模擬飛行98」！

遊戲空間TEL：(02)2218-0599

徵才啟示

智冠科技股份有限公司誠徵

- ◆電腦繪圖員
- ◆熟2D、3D 美式工作環境
- ◆想要擁有高薪、高版稅，歡迎加入
- ◆TEL：(02)2788-9229
- ◆地址：台北市南港路二段99-10號

科樂美精品進駐捷比漫畫便利屋

捷比漫畫便利屋與日本KONAMI株式會社國際合作，在臺灣成立了「科樂美精品世界」專櫃，是捷比加強引進國際性漫畫精品的一大突破，也可讓台灣的玩家與日本同步流行，享受最新、最炫的精品。

這個由兩家跨國公司攜手合作的科樂美精品世界，已於10月10日在全省捷比之五間直營門市正式開幕，專櫃中除了喧騰已久的純愛手札、純愛騎士、桃天使與大盜五右衛門、惡魔城的各項精品之外，本年度科樂美之超人氣話題大作「METAL GEAR SOLID」（特攻神諜）　之精品，還有造成日本巷排隊競玩的人型機台「BEAT MANIA」（節奏DJ）的掌上型機種亦與日本同步接受預訂喲！

洛克人X4與三國志VI中獎名單

～中獎名單公佈～

感謝各位玩家的支持，第三波四人遊戲大卡中之洛克人X4與三國志VI已抽出各獎項得獎名單，在此先公佈大哥大中獎名單，其他獎品之詳細中獎人姓名，煩請各位玩家上第三波網站（http://www.acertwp.com.tw）查看，各獎項獎品近期陸續寄出中，請各位中獎人稍為等候，感謝各位的參與。

洛克人X4

明碁大哥大中獎名單

- ●臺北市瑞安街　左洪旭
- ●嘉義縣大十岡村南勢坑　鍾智雄

三國志 VI

明碁大哥大中獎名單

- ●臺北縣新莊西盛街　吳智棚
- ●臺北縣新莊新泰路　闞吉利

第三波資訊TEL：(02)878[illegible]

特種部隊（Spec Ops）發表會報導

十月二十日在信義路的震旦大樓，協和國際為各媒體介紹由Zombie製作即將上市的～特種部隊，這是描寫美國陸軍特種部隊執行任務的即時3D動作遊戲，遊戲的構思來自於生存遊戲，是一種由歐美引進的休閒活動，模擬戰爭中雙方士兵作戰的遊戲，透過正式的穿著、仿真的武器（彈藥中填充顏料），盡情享受廝殺的快感。

遊戲中還收錄武器發射及對話的音效，並有各種環境的真實音效，在射擊音效方面，更擷取自美國突擊隊員的實彈射擊音效，幾可亂真喔！為了讓玩家對「特種部隊」有身歷其境的感受，協和國際此番特別和專門舉辦團體活動的「捍馬實業有限公司」合作，邀請玩家真實體驗「天威野戰營」漆彈生存遊戲的魅力。凡購買協和國際多媒體「特種部隊」，即提供一張「漆彈生存遊戲」折價券，嗯！心動還不趕快行動?!

電玩英雄會

11月22日 讓您到NOVA資訊廣場看東京電玩展

新力音樂與CDX視聽無限牽手向前衝！

現在網路已經成為歌迷、樂迷的最新天堂，不僅可在網站上得到心目中偶像的最新消息，還可試聽偶像的新歌，運氣好的話，參加網站上的活動，還可以得到心目中偶像的簽名海報、CD、或是特殊的紀念品。對古典樂迷來說，以前，為了找一張CD跑遍唱片行，現在，只要上網利用搜尋引擎搜尋，就可以迅速找到，輕鬆坐在家中就能買到喜歡的發燒片。

「新力音樂」和「CDX視聽無限」聯手打造無障礙網路購物空間，現在在新力音樂網站上看到你喜歡的CD，立刻可以連結到CDX視聽無限網站購買，完整的資訊、方便的購物管道，可以滿足新新世代「喜歡就立刻擁有」的新新消費觀！

◆新力音樂 http://www.sonymusic.com.tw
◆CDX視聽無限 http://cdx.acer.net



英特衛公司與滾石攜手聯盟，共創遊戲與唱片界的雙贏世界

今年度娛樂工業人一熱門話題。以發行新超擬真撞球、劍魂、縱橫天空等多款優質遊戲聞名遊戲業界的英特衛公司，年底宣佈將與滾石集團結盟、並由滾石公司取得英特衛在台灣地區音樂通路的獨家經銷權。

未來消費者在全省100多個滾石聯盟的唱片行服務點購買音樂專輯時，除了可以同時購買英特衛最新系列的遊戲軟體，還可立即享受特別抽獎與優待的回饋，獎品非常豐富，有新款遊戲軟體、遊戲原版海報、進口遊戲T恤、單曲音樂CD、螢幕保護程式、漫畫造型明星滑鼠墊等。

在雙方的第一波活動當中，即將在1月底發行的年度RPG大作「異塵餘生2」，除了由實力唱將「滾石1999年女超新人汪佩蓉」擔任其產品代言人之外，往後聯合舉行的各項活動如1月17日下午在台北T．T Station資訊廣場舉辦的遊戲發表會、藝人簽名會等，都將結合汪佩蓉與「異塵餘生2」產品的形象一同造勢，消費者到唱片行購買汪佩蓉的第一張個人專輯及「異塵餘生2」電腦遊戲還可得到更多的活動優惠，請大家拭目以待。

英特衛TEL：(02)2999-6768



當性感美豔的聯邦女警遇上犯案累累的江洋大盜

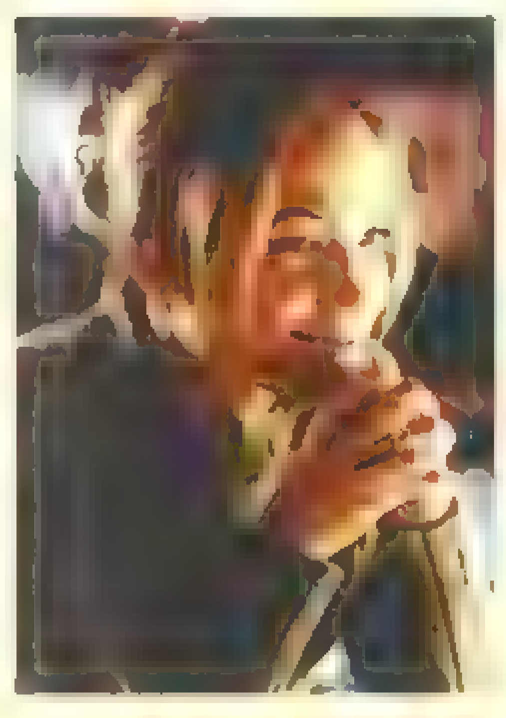
四十歲的銀行搶匪傑克佛里犯案累累，雖是名符其實的江洋大盜，不過他卻運氣不佳，老是因為車子出問題被抓，不是電池沒電就是引擎著火，總而言之，他就是霉運當頭。現在他又得面對三十年的刑期，可是這次他不想坐牢，打算逃獄，幹一票大案，然後退隱江湖。



▲喬治克龍尼在片中飾演具男性魅力又有點吊兒郎噹的倒楣搶匪傑克佛里

聯邦女警探凱倫西絲可一家都是執法人員，她父親是個私家偵探，一心希望她嫁個可靠的老公，像是醫生或律師，然後在他的偵探社兼差幫忙。可惜她卻當上聯邦警探，而且挑的男朋友都是[illegible]好鬥的壞男人。

這天她正好經過傑克被關的監獄，碰巧撞到傑克和一名同伴試圖逃獄，她正準備阻止他們，卻被他夥伴巴迪一把抓住，挾持她當人質。沒想到年輕貌美的凱倫和風流瀟灑的傑克竟然一見鍾情，在經過一番追逐後，兩人各分東西，但卻無法忘懷對方。於是當警方大張旗鼓通緝銀行大盜傑克佛里時，凱倫下定決心要親自逮捕他歸案，究竟這場女追男的愛情遊戲，誰才會是贏家？



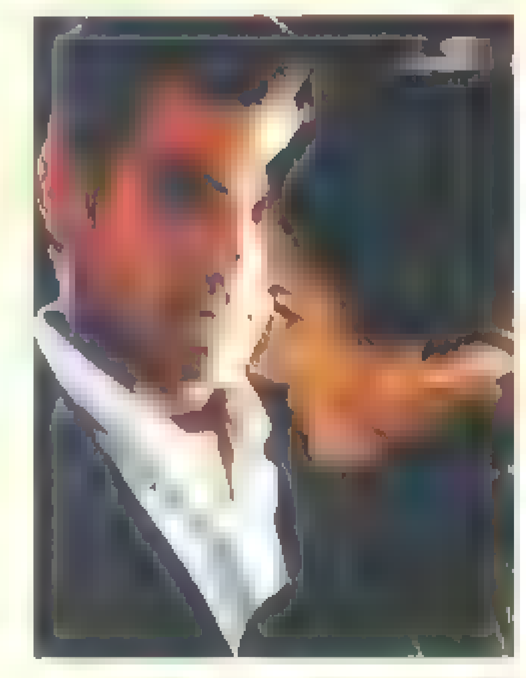
▲珍妮佛洛佩茲飾演性感的聯邦女警

「戰略高手」改編自名作家艾莫連納的犯罪小說，他的小說充滿性格古怪有趣的人物，最近成為好萊塢最受歡迎的作家，鬼才導演昆丁塔倫提諾的新片「黑色終結者」就是改編自他的小說。矮子諧星丹尼狄維托等人成立的澤西電影公司也曾將他的小說「黑道當家」搬上銀幕，由約翰屈伏塔主演。這次他決定再和連納合作，將一名運氣不佳的銀行搶匪愛上聯邦女警探的另類愛情故事搬上銀幕。

作者連納描述創作這故事的經過，「我一向都想寫搶匪的故事，當我在報上看到一名女警探，把散彈槍架在翹起的屁股上的照片，我就知道這是一本小說，於是我創造一個搶劫南西百家銀行的大盜，被這名女警探逼得走投無路，最後發現他們倆彼此相愛。」

要將小說改編成電影並不容易，但是編劇史考特法蘭克卻認為，改編連納的小說再容易不過了，因為「艾莫（連納）寫的角色都很棒，性格和特徵都很清楚，他的角色都有獨特的說話方式。而且小說中的主人翁都是罪犯和混混，連好人都是壞蛋，不管是銀行搶匪或殺人兇手，可是他們都很好笑。」

丹尼狄維托和他的製作夥伴找來「性、謊言、錄影帶」的導演史蒂芬索德柏執導，演員陣容則有喬治克龍尼、



▲女警V.S.笨賊的奇異組合將激起愛情的火花？

珍妮佛洛佩茲、范當妮斯…等。在服裝方面，設計師貝[illegible]想突顯男女主角彼此的吸引力，因此服裝著重於性感，而不是反映潮流。她說，「傑克大半輩子都在坐牢，不可能穿什麼名牌服飾，衣服多半來自二手服飾店，所以幾乎都是復古服飾；凱倫的父親很寵她，會給她買很多漂亮衣服，可是她也不太注重穿著，但是她很性感惹火，所以我讓她穿緊身的衣服。」至於其他的配角，在服裝上都有自己的獨特風格。



環球電影公司出品　11月28日上映

Babe2：A Pig in the City

我很豬，因為我要出國

牧羊豬大冒險PART II～開麥啦！



當寶貝豬技壓群「犬」，登上「全國牧羊犬大賽」冠軍寶座，他頓時成了萬人矚目的焦點。被盛名沖昏了頭，寶貝豬忘形以為可以幫男主人修理一口老井。可是「一瞬間扭轉乾坤」，寶貝豬弄巧成拙，害得他親愛的男主人受傷，只能臥床休養！寶貝豬因而深深自責。雖然女主人嘗試一手包辦農場上的所有工作，但還是無法償付銀行的借款。眼看就要失去農場了。在等待男主人康復的期間，女主人及寶貝豬想藉著參加一場國際性的牧羊大賽，以贏得足夠的獎金來應付銀行的催討。當女主人帶著寶貝豬踏上拯救農場的旅程時，沒想到三隻會唱歌的小老鼠及鴨子費迪南也神不知鬼不覺地偷偷跟著…。

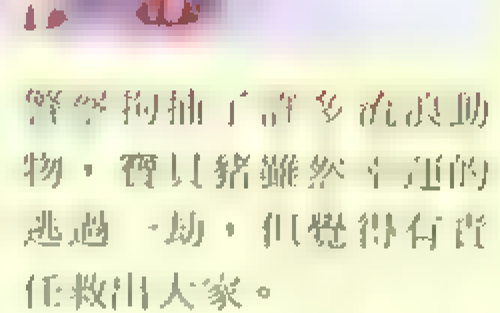
路上寶貝豬及女主人碰上一連串的烏龍。在飛機場轉機要前往參賽地點時，寶貝豬愛交朋友的天性，卻使得女主人被警察誤為毒販而被捕進牢，兩人因此錯過班機而無法即時趕到參加比賽！眼看拯救農場已無望，最後連回家的班機都錯過了，而下一班飛機還要等三天，寶貝豬及女主人就此被困在陌生的大都市裏！

沒有旅館願意租房間給豬，機場也待不了，寶貝豬及女主人只有流落城市街頭。旅費又快用盡了，兩人又餓又累，就在快要完全絕望時，有個善心的陌生人介紹兩人投宿「跳蚤之家」。「跳蚤之家」裏住了許多動物（其實是非法居留）。「跳蚤之家」就像是陸地上的諾亞方舟，專門收留被社會遺棄自生自滅的一群；有街頭藝人型的、也有被拋棄的寵物。對他們來說，過去未來已無太大意義，活一天算一天。


▲寶貝豬這次又要搞出什麼名堂了??

寶貝豬及女主人住進「跳蚤之家」後，女主人禍不單行，在遭遇一連串的倒楣事後又被關進大牢，留下寶貝豬一人與三教九流形形色色的動物共處。沒有女主人的照顧，寶貝豬已經三天沒吃飯了，為了填飽肚子，只好鋌而走險，與其他動物一起去偷…。

寶貝豬提議由他負責與看守便利超商的牛頭犬「溝通交流」，沒想到牛頭犬完全不領情理會，反而追咬寶貝豬，寶貝豬逃上橋頭時不甚落水。牛頭犬不放過寶貝豬，跟著跳下水，沒想到牛頭犬身上的鍊條卡住，眼看牛頭犬就要滅頂，其他動物全部袖手旁觀時，只有寶貝豬本性不改，回過頭去救了牛頭犬一命。牛頭犬深深感激寶貝豬救命之恩，從此變成一輩子的好朋友。

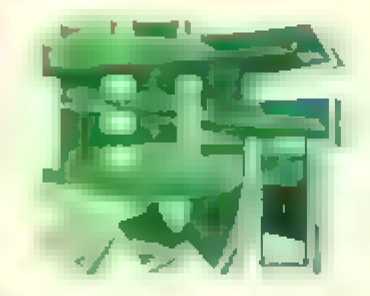


其他的動物同伴們被寶貝豬發揮的高尚情操感動，決定走出黑暗角落。寶貝豬一下子又成了眾人的「救世主」，帶領著一群流浪的動物回到「跳蚤之家」，一起分享著從便利超商偷來的食物，包括一大罐軟糖！混亂的黑夜過去，生命與陽光又再度開展。猩猩媽媽在清晨時產下猩猩寶寶，寶貝豬及其他動物開心高歌，結果吵醒了附近鄰居，報警處理。警察拘捕了許多流浪動物，寶貝豬雖然幸運的逃過一劫，但覺得有責任救出大家。

寶貝豬帶領著其他夥伴，準備展開救援行動。在經過一連串的驚險刺激過程後，寶貝豬成功地救出大家，同時和女主人重聚！在逃脫過程中，寶貝豬和朋友們一不小心闖進了公益募款會場…。幾經波折，寶貝豬的朋友們終於脫離險境，重獲自由，有些找到了真愛，有些則找到生存方法，同時有個猩猩家族也悄悄形成了…，對了，寶貝豬最後當然還是成功地救回了農場…。


▲不小心闖進公益募款會場的寶貝豬

（環球電影公司出品，1998年12月[illegible]日全省上映）


酷斯拉

風靡全球逾半世紀、最具重量級的怪獸明星來囉！

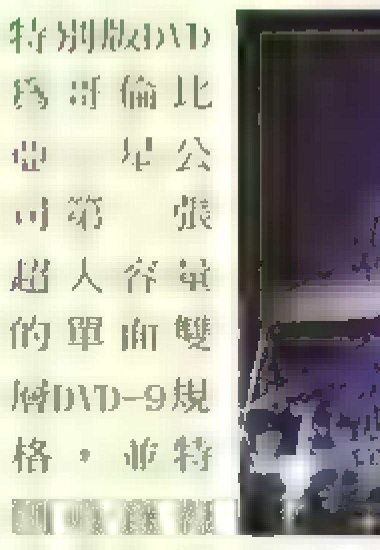
法國在太平洋試爆核子彈，意外地使當地的爬蟲類基因突變，成為90呎高的龐大怪物～酷斯拉。紐約曼哈頓區在酷斯拉登陸之後，陷入一片危機恐慌之中，軍方為平息混亂，極欲消滅牠；科學家則興奮地想研究牠的突變過程和生態結構，媒體記者為了搶頭條新聞，不惜以生命做賭注；法國來的秘密調查員則為了國家顏面，契而不捨地追捕酷斯拉，破壞正不斷在擴大，一分一秒都不容遲疑…。

酷斯拉自一九四五年現身螢幕以來，與上部作品相隔十餘年後，東洋明星酷斯拉越洋演出，在導演羅蘭艾默瑞奇的全新打造下，再次展現驚人威力。片中的科學家由（為妳瘋狂，馬修柏德利飾演）、神秘調查員（終極追殺令，尚雷諾飾），漢克阿薩利亞則飾演攝影師。儘管酷斯拉是全片最引人注目的明星，真人演員更是整部片能否成功的重要因素。

除了炫目的電腦特效及演員精湛的演出之外，注重影音視聽享受的玩家們，千萬不能錯過得利影視於本月份推出的酷斯拉精裝版VCD、特別版LD及特別版DVD。酷斯拉精裝版VCD全套三片裝，隨貨附贈酷斯拉迷你海報二款，特別收錄七分鐘的幕後花絮及工作人員訪談。特別版LD除了英文對白外，還可以選擇特殊的音軌，由本片視覺特效總監為您講評本片電腦特效合成的經過，值得一提的是，酷斯拉特別版DVD為哥倫比亞三星公司第一張超大容量的單面雙層DVD-9規格，並特別收錄視覺特效總監訪談、酷斯拉「大」駕光臨紐約市精采畫面及本屆葛萊美獎最佳搖滾樂團壁花合唱團「HEROES」音樂MTV，物超所值。



▲軍方單位對於酷斯拉這位不速之客均束手無策





▲因為核子試爆而使爬蟲基因突變而成的龐大怪物～酷斯拉，使得紐約曼哈頓區陷入危機之中！

這個風靡全球逾半世紀，歷久不衰的怪獸之王，今年以美國紐約市為故事背景，再度引爆全球酷斯拉狂熱。吸引人的故事題材、高科技視覺特效，尺寸大小絕對有差別，酷斯拉給您最「大」的視聽享受！為了回饋讀者，本期將送出20片酷斯拉精裝版VCD，讀者只要參考非常問答或廣告中的圖像，將以下六張拼圖組合成為完整圖像，將組合成的完整圖形直接黏貼在明信片上寄回軟體世界雜誌社，就有機會獲得酷斯拉精裝版VCD一套，截止日期為12月5日，欲參加抽獎者敬請從速！













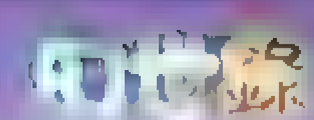

全新的3D動作遊戲，帶您進入前所未有的境界
東方傳記
Voodoo
3D
誠徵 對遊戲有極度熱忱之美術高手 請速與我們聯絡！
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
開發製作
安峻科技
TEL：(02) 29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1
代理發行
動體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



SiN
www.mmi.com.tw
Multimedia Products
米利亞³多媒體
產品銷售聯盟
台灣區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際股份有限公司
TEL:(02)2218-9808 FAX:(02)22189801
ritual
entertainment

幻世錄

~The Legend of Fairy Realm~











- 操作簡單，容易上手的RSLG類型遊戲
- 遊戲使用640×480×65536色畫面模式
- 漂亮的光影效果構成的華麗畫面場景
- 效果驚人的場面加上壯大的魔法效果
- 有趣的連殺及必殺技玩法設計
- 可自由分配屬性成長的升級系統
- 多變的關卡設計，多分支的事件及劇情



12月4日~12月13日資訊展等您來參觀，
展覽攤位B1329-B1331

FOR WIN95

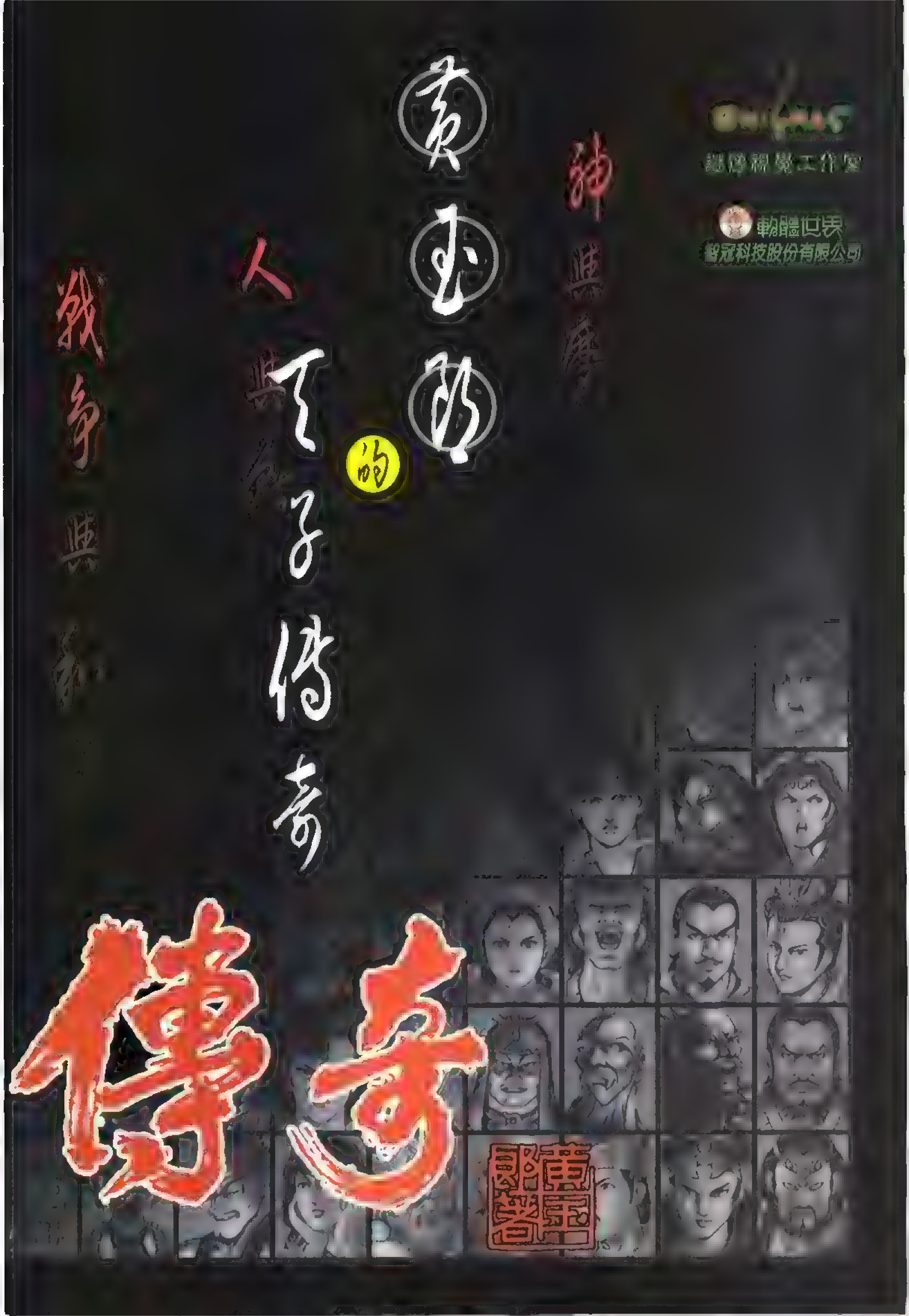
設計製造
ODIN
奧汀科技有限公司
台北縣永和市保福路51巷12號3樓
TEL:(02)3233-4610
http://www.odinsoft.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0970 (07)815-1088

上市熱賣中



姬發
天子


黃玉郎的天子傳奇
神與魔
人與獸
戰爭與
傳奇
黃玉郎著
軟體世界
智冠科技股份有限公司


智多星吳用使出百鬼夜哭之二次攻擊絕招!
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式，敵人無法擋!
場面最浩大，打得最過癮的戰略大作!!



金庸群俠傳
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸內心為國為民的俠義境界
武俠至尊，誰與金庸爭鋒！
原價720元 特惠價
NT 599元
河洛工作室



好牌！
水滸傳之
亂世英豪
玩到一個好遊戲，
就像拿到一副好牌一樣幸運！
只要您購買《水滸傳》遊戲
有英氣的水滸人物肖像及
人物撲克牌

神鵰俠侶

金庸

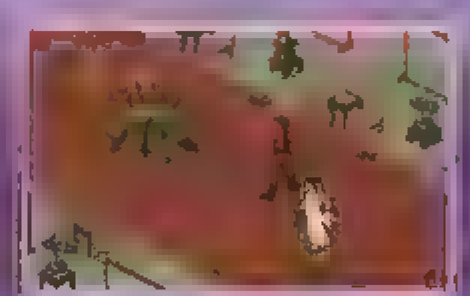
楊過的童年、
楊過如何與龍女相遇、
楊過究竟因何斷臂、
為何與龍女分離、
盡在遊戲之中……

看電視劇！
玩電腦遊戲！

嘆楊過多情，
憐小龍女深情！

讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過柔情歲月。。。

WIN95/98版
上市熱賣中

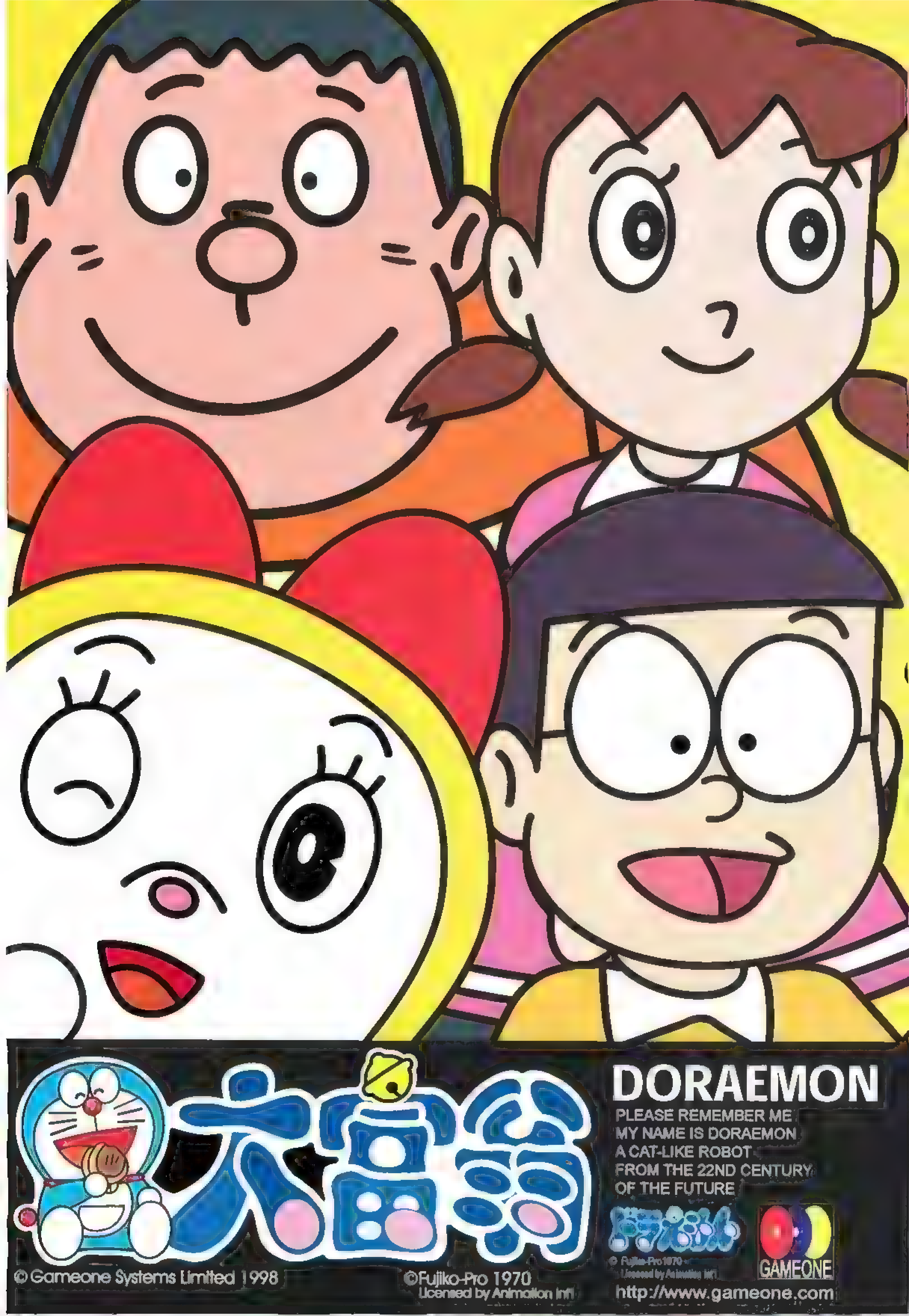





十步殺一人，
千里不留行！
將
包
車
馬
決戰中國象棋
李白的「俠客行」中，
曾精采的描述古代戰場上的激烈畫面，
然而，在一般的象棋對戰中，
我們也曾想像自己是萬夫莫敵的武士，
在戰場衝鋒陷陣毫不退縮。可是，
傳統的象棋卻無法帶給我們這種震撼的感覺，
這對喜歡象棋的朋友來說，
未免是一種很大的缺憾。。。
太極工作室
軟體世界
遊戲特色
遊戲畫面共有五組靜態和兩組動態兩種模式
動態模式下移動棋子皆由3D動畫方式表達
支援網路連線功能(IPX、Modem、Direct Link)
遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手
四大模式(自由對戰模式、象棋大賽模式、網路模式、教學模式)供您盡情運用


軟體世界
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛癡狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖逍遙遊。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒；
傾心，玉像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦茶也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
天龍八部
之六脈神劍
金庸大師原著全力精彩改編，
段譽邀您一同快樂瀟灑江湖遊！


太極工作室
軟體世界
一身轉戰三千里，
一劍曾當百萬師！
決戰中國象棋
王維的「老將行」裏，
遊戲特色
遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手



大富翁
DORAEMON
PLEASE REMEMBER ME
MY NAME IS DORAEMON
A CAT-LIKE ROBOT
FROM THE 22ND CENTURY
OF THE FUTURE
ドラえもん
GAMEONE
© Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
http://www.gameone.com


熟悉的漫畫人物
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
首創遊戲成績証書
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的 愛帶著
功課老做不完又膽小的
欺負人又愛打小報告的
五音不全偏又愛唱歌的
甜姐兒
乖寶寶
創造夢一般的大富翁冒險故事...
軟體世界
智冠科技股份有限公司

超時空英雄傳說之北方密使
好評熱烈發售中

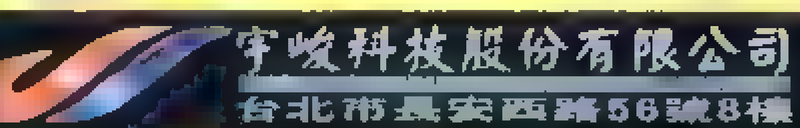
全彩攻略 304頁

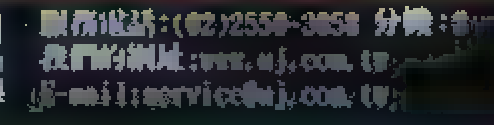
超值發燒熱賣中!!

北方密使全彩完全攻略 NT 280

(附超時空英雄傳說一代進階光碟

帳號:18779330





軟體世界

工都有相當水準的表現

此系列的一貫風格

性的因素,可謂百玩不厭

REVIEWS
遊戲評論

遊戲類別名詞解釋

([illegible] Game, RPG
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

(Adventure Game, AVG
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

(Simulation Game, SIM
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

[illegible]
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

動作遊戲 ([illegible] tion Game, ACT
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

(Sports Game
模擬某項運動之過程。

(Puzzle Game)
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

[illegible]
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

遊戲評分項目分別[illegible]

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：[illegible]，經典之作
A++：作家已失去理智…



評分說明

111期 遊戲評論評分一覽表

國內自製

大富翁……A
靈劍傳奇……B
幻世錄……A
皇朝霸業……B+

國外代理

沙丘魔堡2000……B
魔鬼戰將……A+
黑暗之心……A
裝甲雄師2……A+
警察故事之迅雷先鋒……B+
成吉思汗IV……A

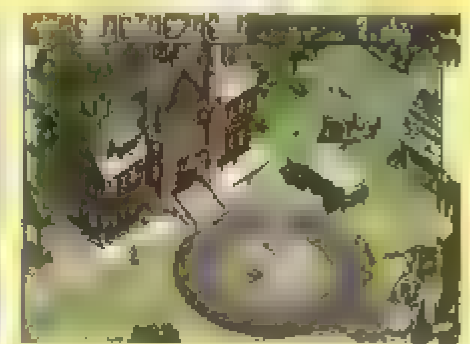


本月熱門遊戲

大富翁4



魔鬼戰將



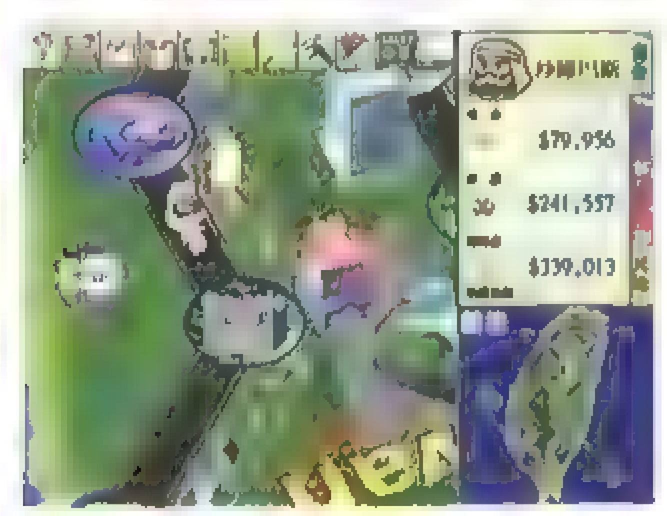
唯我獨尊

本文作者／寇仲友

●操　作：A
●畫　面：A-
●聲　效：A-
●耐玩度：B+
●娛樂性：A
整體評價：A

哈！等了這麼久之後，《大富翁四》終於在中秋節前跟大家見面了，這個在台灣創下最高銷售量的遊戲續作，長期以來就盤據「期待排行榜」上，研發小組也為了求更完美的表現，進行了相當長期的除蟲與測試工作，希望能讓玩者們看到最好的作品，讓我們來看看呈現在大家面前的結果。

大家可以很明顯地看到遊戲畫面有了相當大的進度，所有的場景與人物都以立體方式顯示，並可依玩者自己的喜好，自由在八個固定的方向中切換，遊戲中的建築物與搭配出現的裝飾物，也各有不同的特色，角色們



所購買的空地，也會放上相對應的代表圖示，不過當建築物蓋起來之後，大家就只能靠旁邊一圈細細的人物代表色，或者得靠縮小地圖來辨認了。





跟遊戲中精美、八方位的立體圖形相較一下，某些場所的畫面就顯得粗略許多，像樂透獎購買與開獎、卡片購買場所等，雖然是高解析度的畫面，但很明顯在用心的程度上，不如遊戲中的精采表現，造成很大的落差，這是讓筆者感到相當奇怪的部分。

在可選擇的人物部分，這一回應該是最多的一次，整整十二名角色供大家選擇；說到這，自然不能不提電腦對手的人工智慧，筆者只有一句話：嗯，有夠奸詐！雖然在作者極力保證沒有作弊的情況下，筆者還是認為電腦對手的運氣實在太好了，尤其經常是三家圍攻筆者一家的情況，讓筆者都得在艱苦中奮鬥，而且經常總是擲不出自己想要的數字，就連道具與卡片也常常拿不到好貨，而電腦對手在資金與道具的使用上，甚至會判斷該如何購買股票，透過這些即時性資訊的分析，可以證明《大富翁四》應該是市面上目前人工智慧最強的一款大富翁遊戲。

為了讓遊戲更為豐富，除了更多的人物，還有許多新加入的要素與強化的部分，像從三代開始加入的福神、財神、衰神等，現在的種類更多了！

在醫院和監獄可放出的犯人，也是本遊戲蠻突出的設計，不過所費不貲，動輒都要點數300點，可能要到遊戲後期才能

眞正發揮作用，而這也的確成爲左右遊戲勝敗的關鍵之一；至於加入的一些小遊戲，例如挖寶、打氣球、接元寶等，每款遊戲都還蠻新鮮的，而且是大家努力賺點數的最佳途徑，比較讓筆者覺得有受騙部分的，大概是賓果樂透吧！因爲幾乎沒贏過！雖然的確是亂數方式選出，但自己總是覺得有點難過。



玩過前一代的玩者們應該知道，股票是相當重要的經濟來源，尤其這一回在遊戲中，可以隨時自由販賣任何並非漲停或跌停的股票，所以最好每個回合開始前，都關心一下股市行情，尤其在每月結算前，可以考慮拋售求現，以增加銀行存款與即將獲得的利息。

除此之外，累積點卷購買卡片與道具，也是獲勝的必要條件之一，由於遊戲中將系統分成點卷與金錢兩部分，所以常會發生有錢買不到道具的狀況，若想獲勝的話，累積道具、善用卡片乃至於釋放盜賊等惡人，或者除了運氣之外也透過道具讓自己能獲得福神、財神、土地公等特殊人物的協助，所以在策略部分，比以往作品都來得濃厚許多。

在3D動畫蔚爲風氣的今天，本遊戲在一開始的片頭動畫，與人物來到遊戲的過程中，都擁有品質不錯的動畫，而當各類神祇附身、或使用部分特殊道具時，也會有一小段逗趣的畫面，可是在遊戲獲得勝利之後，反而沒有什麼鼓勵的動畫，似乎有點說不過去，畢竟在兩張光碟的大容量之下，雖然也包含了八條可供大家自行選擇的CD音軌的動聽歌曲，但塞一段、甚至配合十二名角色，分別有不同的結局畫面，應該是件做得到的事吧！

而在一兩個禮拜的試玩之後，筆者發現《大富翁四》有一個蠻可惜的地方，就是耐玩度反而比以前差了，在幾次遊戲之後，雖然覺得很好玩，但會有不想再玩下去的感覺，仔細分析了一下原因之後，發現可能是地圖上出了點問題，我當然不是指地圖設計的不夠多、不夠好，畢竟四款地圖包括了台灣、日本、大陸、美國等，各有不同的特色與樂趣，適合採用的策略也各有不同，但總格數似乎多了一點，加上事件發生率頻繁，動輒就會被送入監獄或醫院當中，如果遊戲一開始出現的位置不當，剛好在上述地點的對側，因而附近自己的地盤較少時，就可能會有被玩弄的感覺，而且點數的取得不易，所以想一口氣解決對手並不容易，因此幾次之後會有“煩”的感覺，這可能是製作小組在豐富遊戲內容之餘，所沒想過的後遺症吧！

從遊戲中加入許多新特點來看，可以知道研發小組的確花了蠻多心思，並廣徵市面上許多同性質遊戲的特點，企圖達到讓玩者們更喜歡的目的，而這款可謂居龍頭老大地位的大富翁遊戲，也的確在一代又一代的蛻變當中，持續走出自己的風格，假如眞如他們所說，能夠在最短時間內推出連線乃至於Interner伺服網站，筆者相信一定可以開創另一番美好的局面，同時也期待未來的《大富翁五》能有更好、更完美的表現！





想要在遊戲中獲勝，最好每回合都關心一下股市行情，尤其要看「上市公司資訊」的部分，掌握一下高低起伏的狀況，最好在下降到谷底左右買入，撐一下等攀至新高峰、並開始下滑時賣出，特別可以等每月結算前變賣以增加利息所得；另外也要想辦法多拿一些點卷，相信幾個小遊戲應該都拿不倒大家才是，要不然就在獲得商業用地時，建設研究所替自己多做一些道具。

◆設計公司：狂徒工作室
◆發行公司：大宇
◆遊戲類型：益智
◆使用平台：WIN95/98/NT
◆適用機型：P-100
◆ 記憶體：16MB
◆支援音效：DirectX相容卡
◆顯示模式：援DirectX卡
◆操作界面：M、K
◆遊戲售價：750元
◆測試配備 P-II 233 64MB RAM SB AWE32、32X CD-ROM、WinFast 3D L2300 8MB RAM



本文作者／HERO

● 劇　情：A
● 操　作：A
● 畫　面：A+
● 聲　效：A
● 耐玩度：A+
● 娛樂性：A+

整體評價：A+



各位有沒有看過『六壯士』？如果沒有的話，總該聽過綠扁帽部隊吧！戰爭的情勢往往是詭異多變的，擁有數量多、火力強大的傳統部隊，或許在大規模的會戰上可以達到壓倒性的戰果，但有時候像一些如橋樑、發電廠等戰略性目標，就不適合一般部隊大舉進攻了；因此各國莫不另行訓練一支精銳的特種部隊，以進行某些特殊的任務，來達到牽制或削弱敵軍戰力的成果。



在玩膩了如雨後春筍般的各種即時戰略遊戲，你是否已經甚爲不耐，而認爲即時戰略遊戲只能有如此的表現呢？相信遊戲業界也有許多人發現了這件事情的嚴重性，因此新類型的即時戰略遊戲也開始陸續出現，像鐵血聯盟、勇士們、SWAT2及魔鬼戰將（COMMANDO）等，這些遊戲都是捨棄了大規模的部隊會戰，而強調精兵作戰的重要性；它們的特點便是強調單一部隊的特性，玩家需要妥善利用每一個可操控的部隊單位來同心合力完成各種任務，而不再像之前的即時戰略遊戲，用兵如用水，造出一大堆部隊去跟敵人打最沒營養的消耗戰，真的是一將成名萬骨枯。

在這麼多新型態的即時戰略遊戲（或許該稱爲即時戰術遊戲更妥當）之中，筆者爲什麼會特地挑選出魔鬼戰將來與各位討論呢？因爲它具有一些相當難得的特點，以下將與各位讀者來一同評斷看看：

整個故事背景設定在二次世界大戰中，玩家將率領一批英



國突擊隊員，爲了遏阻德軍的閃電攻勢，必須穿梭在挪威、北非、法國及德國本土之間，執行各種艱鉅任務，以打擊德軍的精密部署，爲盟軍創造有力的勝利契機。



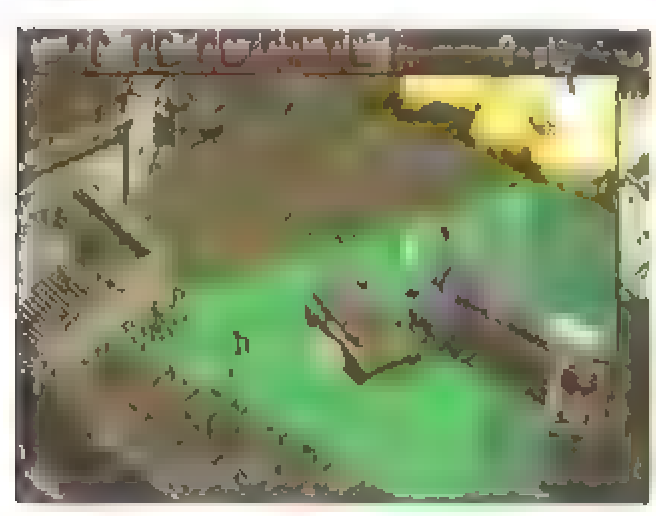
在以即時方式進行的架構之下，魔鬼戰將不僅將考驗玩家的戰術天份，更得要如同特種部隊般手腳迅速、乾淨俐落，才能把所擬定的計畫充份表現出來；尤其是在同時得控制數名隊員的情況之下，玩家的控制功力更得相當高明，才能完成某些相當困難的戰術。幸好遊戲主要是以滑鼠加熱鍵，所以習慣的話，操作起來還是相當順手的。

在遊戲中，你最多可以帶領六名突擊隊員執行任務。每個突擊隊員所拿手的本事都不一樣，像綠扁帽擅長隱藏及暗殺、

狙擊手則能精確地擊殺遠方的目標，間諜則可以扮成德軍的高級長官，在敵陣之中來去自如。有時候看似不可能突破的困境，只要你能更瞭解及發揮隊員的能力，並充份利用週遭環境的事物，也可以在隊員共同協力之下解決難題，就端看個人的想像力了。例如第二關的爆破水壩，敵人的戒備可說是相當森嚴，但是只要讓間諜混入敵陣之中，便可以掩護我方工兵進入敵方基地中，偷取炸藥以完成任務。



由於每個隊員的特色及長處都有相當大的差距，所以玩家必須針對出勤隊員的特色，擬定整個任務的作戰計畫，可說是充份考驗玩家們的戰略功力；而且就算是同一個任務，在不同的玩家手中，因為個人作戰偏好及隊員使用方式的差異，也有可能形成兩種截然不同的作戰方式，這要比一般以大規模部隊硬拚的即時戰略遊戲，更加有挑戰性及可玩性。



在要求處理速度的即時戰略遊戲中，魔鬼戰將的表現可說是相當驚人的；在整張以3D模組繪製的地圖背景之下，各種事物看起來真的是逼真十足，像高聳的峭壁、冰寒的雪地、滾熱的沙漠等自然地形，配合軍營、圍牆、港口各種精緻的人工建築，再加上戒備森嚴的裝甲車、機槍陣地或列車砲等德軍部隊，就恍如重演了二次大戰的時空背景，如果看過『搶救雷恩大兵』的讀者，應該可以體驗筆者的感嘆之故。

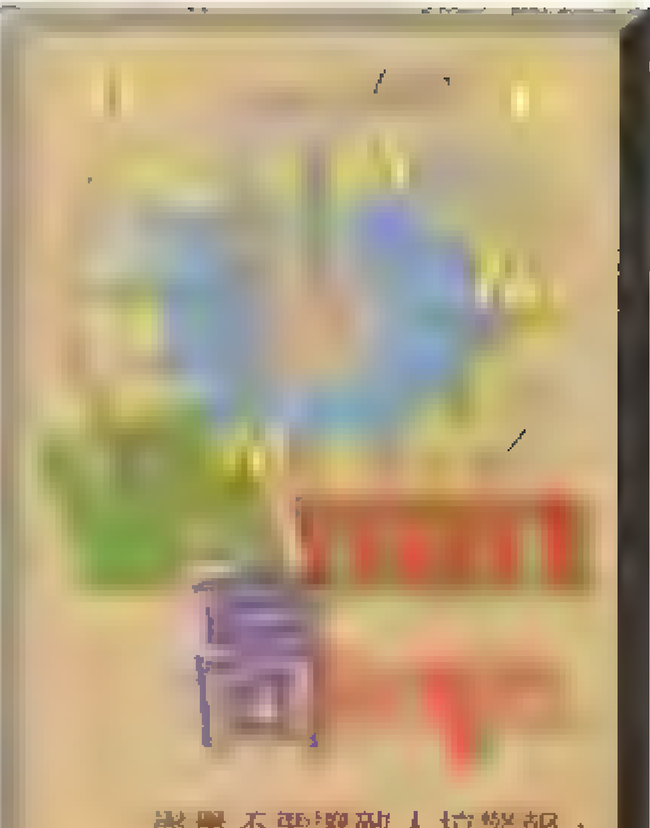


除了靜態畫面的表現之外，動態表現更是一絕，像站哨的士兵有時會拿起煙來抽一口解悶，巡邏隊在踩過雪地時也會留下一連串會隨著時間消失的足跡，連士兵被刺刀刺殺時，都會在雪地留下一灘血跡；而隊員在執行任務時更是引人注目，像是隊員的動作就栩栩如生，仿若是真人的神態，當建物爆炸時，其聲光效果更是震撼人心！

說到音效，魔鬼戰將的表現也是可圈可點，像隊員在接受命令時都會予以回應，有時還會回嘴嘮叨一下；而各種槍聲、車輛行走聲、人物喊叫聲、爆破聲等更是營造出整個遊戲的氣氛，讓玩家往往會不自覺地深深陷在殺戮戰場之中。

魔鬼戰將是個內外俱佳的即時戰略遊戲，雖然難度相當高，玩完一個任務往往要數小時甚至十天以上，但是其耐玩性及挑戰性，卻是目前遊戲中難得一見的。如果想要找個好遊戲的話，那本遊戲絕對不能錯過！





盡量不要讓敵人拉警報，因為敵人將會蜂擁而出，想要再順利完成任務可就難多了。盡量將可能會影響『工作』的敵人做掉，至於不會妨礙你的敵人，何妨饒他一命呢？爭取時間將是升官晉階的最好手段。除非你嗜血如狂，否則就最好在敵人不知不覺之中完成任務，然後在爆炸的煙火中抹油溜跑吧！

刺刀是最值得信賴的武器，陷阱對巡邏士兵也相當也用，至於手槍，除非必要，否則最好不用，以免槍聲引來更多敵人；裝甲車是相當強硬的裝備，只要你能取得它，對付一般敵人應該是綽綽有餘，但小心敵人的火砲！

綠扁帽是最常使用的隊員，其聲波引誘裝置不僅可以引來附近的敵軍，還可以吸引住他們的視線，而間諜的分心也有類似的作用；狙擊手雖然便利，但其彈藥有限，別隨意浪費。工兵的炸藥主要是用來完成爆破任務的，沒事別用來炸小兵。

◆國外發行：EIDOS
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：即時戰略
◆使用平台：WIN 95
◆適用機型：P-133以上
◆記憶體：32MB
◆支援音效：DirectX 5相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作介面：M+K
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：PII-300、128MB、36X CD-ROM、AGP 3D、Asound GOLD



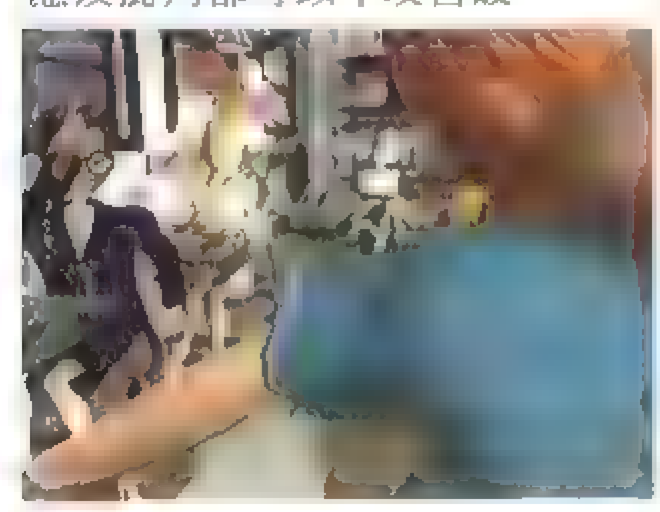
本文作者／羅蘋

● 劇　情：A-
● 操　作：A-
● 畫　面：B+
● 聲　效：A
● 耐玩度：B
● 娛樂性：A

整體評價：A-

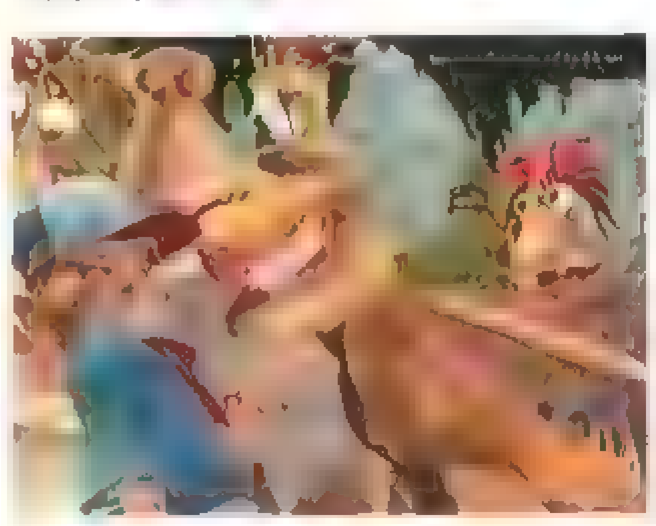
在國外據統計家用電腦人概有七成以上都被拿來上網或打遊戲，但似乎未曾聽過因此對於電腦遊戲有微苛批判的聲音，國內則有一派「人士」，包括家長和『自命不凡』的『電腦高手』，視電腦遊戲爲洪水猛獸，一來容易沈迷而荒廢學業，後者則主觀的認定電腦遊戲就是如『超級瑪麗』或『雷電』之類的興腦族最愛，認爲玩遊戲的人沒有能從任何電腦遊戲中獲益，只是單純的刺激反射。如果，他們有玩過本遊戲，相信以上的疑慮及批判都可以不攻自破。





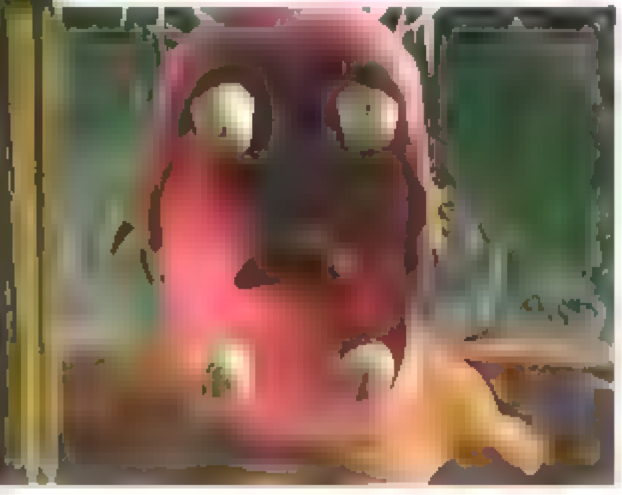
本遊戲的類型是屬於動作和冒險兼具的類型，實際上約有六成是動作的成分，四成是冒險的成分。遊戲製作小組花費了數年的時間來製作本遊戲，而筆者玩過的感覺只有兩個字可以形容：『過癮』！遊戲的外盒設計相當精美，走到書局或是電腦門市，很少有人能夠不駐足看個幾眼的。手冊對於遊戲的來龍去脈並未多言，對於動作遊戲，實在也沒啥好說的，但是實際上本遊戲有一個相當完整和脈絡分明的故事串連整個劇情發展，隨著玩家的過關進度以動畫的方式交代。

遊戲畫面採用640×480的模式，但是大概只有靜態的場景有到這個解析度，動態的主角和怪物似乎用了較低的解析度來換取流暢的動作與操控性。本遊戲只要486和兩倍速的光碟機即可順利執行，大概跟發展遊戲那時流行的硬體配備有關吧！遊戲的開場與過場動畫都是用3D繪圖的方式來表現，這個倒沒有什麼稀奇，但是本遊戲的動畫部份大量運用電影電視的多角度取鏡手法，讓人覺得耳目一新甚至目瞪口呆。觀賞本遊戲的動畫，彷彿在看一部經過精心設計剪輯，由十部以上的攝影機，技術一流的攝影師拍攝而成的奇幻童話。靜態畫面也繪製得相當精美，美工的能力實在驚人。



光有精緻的圖形，似乎仍不足以成爲一個好遊戲。本遊戲從引人入勝的開場動畫開始，就由過場動畫來串連整個遊戲的故事，並引出下一關的場景和遊戲





在音樂與音效方面，本遊戲的表現也算不錯。音效部份大量活用了立體聲的優點，玩家可以很明確的從喇叭聲音來判斷敵人的方位與遠近，各種該有的音效鉅細靡遺，絕不偷工減料。動畫部份也非默劇，而是全程語音，可惜沒有字幕。音樂部份雖不多，但仍能相當配合遊戲場景，適時的調整遊戲氣氛。

動作遊戲還有一個重點，就是操控性。本遊戲並沒有一般打鬥遊戲記不完的特殊鍵，除了少不了的上下左右鍵之外，其他各式各樣的動作只用了四個按鍵來包辦。玩家不免要質疑，一鍵多用不會造成問題嗎？實際上，如果稍微注意就可以發現主角在某個時候遇到某種問題時，按下此鍵想執行的動作一定有一個最可能的答案，設計者只要稍微用點大腦就可以簡化遊戲的操作，如同本遊戲一般讓玩家輕鬆愉快的進行遊戲。

總之，本遊戲是一個相當用心設計的作品，除了豐富的動畫，優美的圖形和流暢的動作之外，設計者挖空心思設計的各個場景，絕對能讓您在絞盡腦汁解開謎題之後，獲得其他動作遊戲所不能帶給您的成就感。這是一套好遊戲，絕對值得您一試！

目標。遊戲場景橫跨了陸海空，面積並不小。遊戲當然有一些怪物飛鳥等等來讓您大開殺戒，但是本遊戲絕非一般的『發射、發射、再發射』之類的無腦遊戲，沒有殺不完的怪物敵人，而在每一個場景都融入了解謎成分，玩家必須觀察出謎題的破解之道，配合靈活操控主角動作才能順利過關。而所謂的謎題也不是一般冒險遊戲的『拾取、組合、使用』公式，而是強調主角靈活的身手，配合恰到好處的反應與心智能力。



玩家或許都聽過「波斯王子」、「另一個世界」這兩套動作遊戲經典之作，但卻沒聽過一套由法國的Silmaralis所出品的Metal Mutation（中譯『鐵甲異變』），這套遊戲在當時只是兩張磁片，但是卻有著相當華麗的畫面和設計精巧的場景。為何會提到這套遊戲呢？因為本遊戲的其中一關和該遊戲某一關完全類似，就是主角必須善用召擊中最低窪的地方來解開謎題。另方面，本遊戲的許多關卡也似乎都可以見到該遊戲的影子，不禁讓筆者在驚喜之餘，也確信好遊戲的生命與精神是會一直流傳並被發揚光大的。



當您在某個地方一再的遭遇阻礙無法前進時，遊戲便會切換到提示畫面提示您該如何通過此處。仔細閱讀並熟記本遊戲的手冊中有關所有操作鍵的的說明，千萬不要只記住其中三四個按鍵就立刻進行遊戲，因為在遊戲中有許多地方需要快速發射武器，或是連續動作的快速組合，甚至在逃命時都還要兼顧陸海空會發射火球的怪物，要過關斬怪物唯賴精熟各個操作鍵並能迅速反應。在某些場景如果找不到出路，可以嘗試用暴力法（特異功能）打出活路或是把可以使用的東西（例如常見的鐵罐）用在不同的地方。需要快速通過的地方先停下來觀察一下找出規律性，便容易尋出破解之道。



◆國外發行：INTERPLAY
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：動作冒險
◆使用平台：WIN95/98/NT
◆適用機型：486DX2/66
◆記憶體：16MB
◆支援音效：DirectX相容卡
◆顯示模式：DirectX相容卡
◆操作界面：K
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32



靈劍傳奇

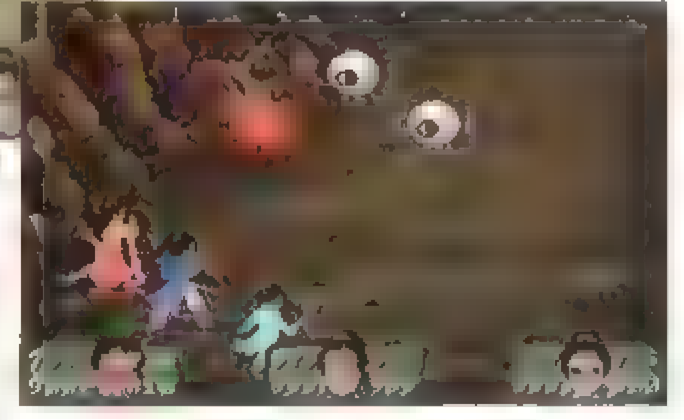
本文作者／朱紹組

●劇　情：A
●操　作：B-
●畫　面：B-
●聲　效：B
●耐玩度：B-
●娛樂性：B

整體評價：B

能夠賣錢的東西人人都想做，但是做出來誰又知道是否能賣錢呢！這正好比近日的武俠類RPG類型遊戲，前些日子自從『風雲既出、誰與爭鋒』後，武俠RPG似乎又有熱起來的感覺了（之前筆者也花銀子買了一套<風雲>嘛！）。

傳說中，四大神器分別爲四大狂神所擁有，但四大狂神卻用祂們去殘害無辜百姓，結果在原因不明的情況下四大神器全部都被封印起來。數百年後天闕與玄將兩件神器均被解印，而持有玄將的人卻變成了萬惡之源，祂不但干擾了三界的平衡，也使得天下大亂，結果玄將被持有天闕的玄大俠再度封印起來，但是這並不代表此事已結束，萬惡之源揚言，百年之後祂必定會再度復活，而且將會把世界再度陷入萬劫不復之地，當然玄大俠在真元耗盡之時也承諾百年之後必定再輪迴



轉世與萬惡之源作一個了結。靈劍傳人就是眾人百年後的希望。

以上就是由泰騰公司製作華藝公司發行的靈劍傳奇的故事內容了。在靈劍傳奇中各位玩家所扮演的角色，就是持有天闕靈劍的玄大俠後人。在遊戲開始靈劍後人段丰只是一個普通的農村小子，但是由於一連串的怪夢出現使得段丰決定離鄉背井，尋找夢境中的謎題。

在靈劍傳奇裡，各位玩家並不是孤軍奮戰，在遊戲的旅途中玩家將會遇見兩位能共患難的朋友，他們分別是女俠慕容尋及蝴蝶精雪蟬。同時慕容尋的祖父慕容展也將傳授武功給段丰，並且告訴段丰有關靈劍傳人的傳說。因此她倆也將協助各位玩家



對抗萬惡之源的任務。

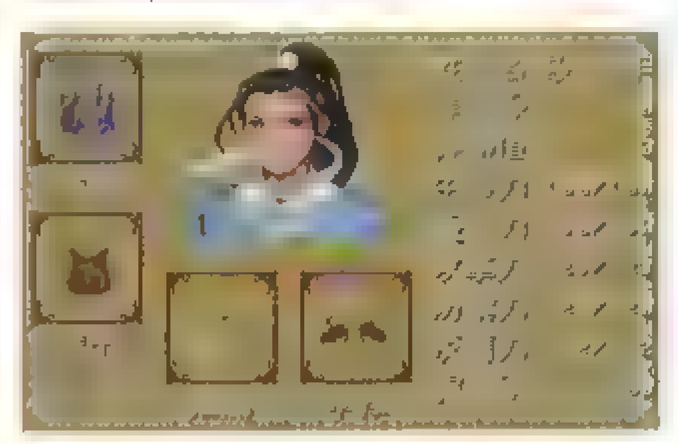
靈劍傳奇有一個完整的劇情及故事架構，基本上遊戲進行可分十個章節，每一個章節均有一項主題，相信各位玩家只要細心來進行遊戲，過關絕對不是一件難事。遊戲基本上說是設定在中文WINDOWS底下執行，但是當各位玩家安裝後，將會發現遊戲事實上是在中文WINDOWS所模擬出來的DOS裡執行。各位玩家要注意音效卡的設定必需要正確，否則雖然在WIN95下依然會沒有聲音。當遊戲安裝好後桌面會有一個快速鍵，可便於玩家進入遊戲，只要按一下便開始。



靈劍傳奇的操作介面是完全不支援滑鼠操控，人物移動是以四個方向鍵移動（利用鍵盤的方向鍵），至於其它的按鍵只有ENTER及ESC兩鍵。實在有點簡單吧！在畫面上，靈劍傳奇所提供的解析度並不太高，大概在VGA左右的程度。各位可以發現，在遊戲中畫面主要以兩種方式來呈現，在城鎮中和野外中主要是採用俯瞰視角，而在作戰時則採用四十五斜向視角表現。

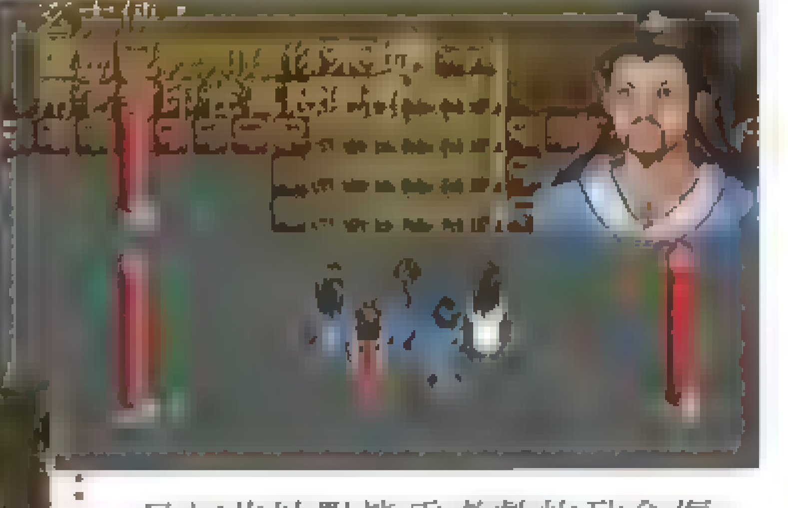


在音源方面靈劍傳奇只有一般的背景音樂及一些特別音效，並沒有語音（這類遊戲一般都不太可能有語音）。她所呈現的效果只能用一般水準來形容。同時在遊戲的開始及過場時並沒有太多華麗的動畫，這無形中也顯得遊戲變得單調。

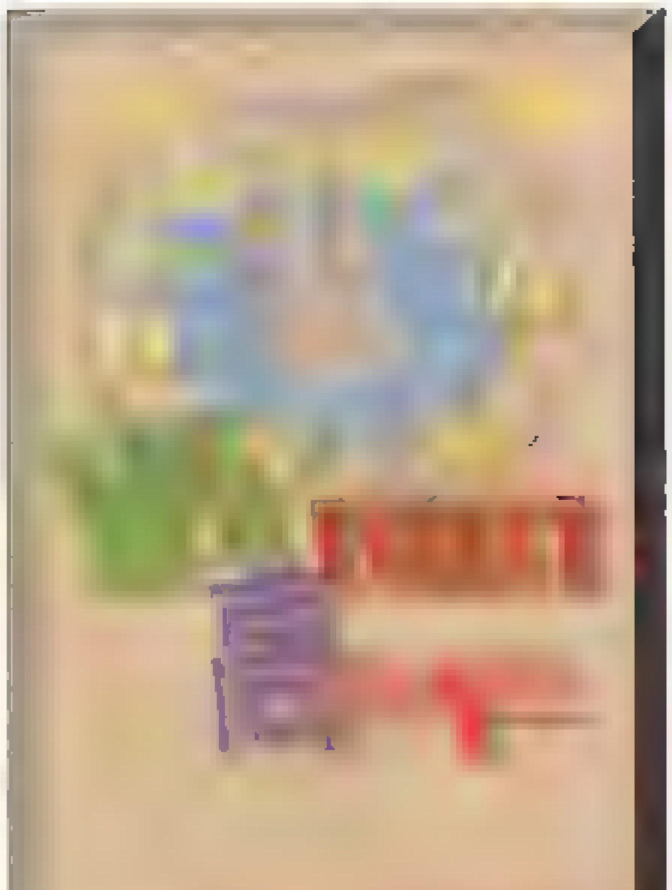


另外在遊戲進行中有一點值得一提的，就是遊戲中的道具十分的多，但是三位主角各有其所屬的專有道具，各位玩家在使用前應細心先閱讀一下使用手冊裡的物品說明部份。同時在遊戲中攻擊時也可選擇一般攻擊、招式、物品及特殊四種。在進行遊戲時必須不停的存檔，否則很容易一失足成千古恨，但是在靈劍傳奇中只有四個進度檔供各位玩家儲存，相信這是值得各位玩家注意的

筆者認為靈劍傳奇這套遊戲的最大賣點在於其故事內容，因為靈劍傳奇是一套以中國古代為背景，再加上濃厚神怪色彩的武俠角色扮演遊戲，她有一個不錯的故事架構，玩起來就有如看一本小說般，可算是蠻有意思的，但是遊戲中也不乏缺點，而



且這些缺點皆為遊戲的致命傷，就如畫面所呈現的色彩及解析度太低，相信要滿足時下已習慣高水準畫面的玩家實在並不容易。另外操作介面也不太方便，為何沒法利用滑鼠來操控呢！這無疑是喜好使用滑鼠的玩家的惡夢，相對於現今許多國產遊戲也都能克服滑鼠操控的問題，相信只要製作小組只要再多用一點心就定能做得到的。



如果各位玩家問我這套遊戲有無什麼過關法門，答案是有的，筆者就把簡單的流程告訴各位玩家吧！

首先到城裡下方與船夫談一下，再回城中去找到十粒珠子便可出發。到風城後設法進入客棧裡最後一個房間，關鍵在於先打敗一個叫郭威的男子。找到慕容尋並隨她去見慕容展了解夢中的秘密並學一些武藝，再去白骨洞找逍遙老仙。要坐船到另外一個岸邊滿足屋內一位老婆婆的要求，她自然會送各位去白骨洞外。進入洞後盡力向右方移動，到達一個很多寶箱及棺材之處，打開最後一個寶箱啟動機關，設法解決所有的機關找到鐵石。回到城中妓院中解決難題後，鐵石自然會引路見逍遙老仙。其後到鬼城去找靈劍，找到後又要為靈劍設法去開封，到天界去找龍王解封吧！

- ◆設計公司：泰騰科技
- ◆發行公司：華義國際
- ◆遊戲類型：角色扮演
- ◆使用平台：WIN95
- ◆適用機型：PENTIUM
- ◆記憶體：16MB
- ◆支援音效：WIN相容卡
- ◆顯示模式：SVGA
- ◆操作界面：K
- ◆遊戲售價：700元
- ◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

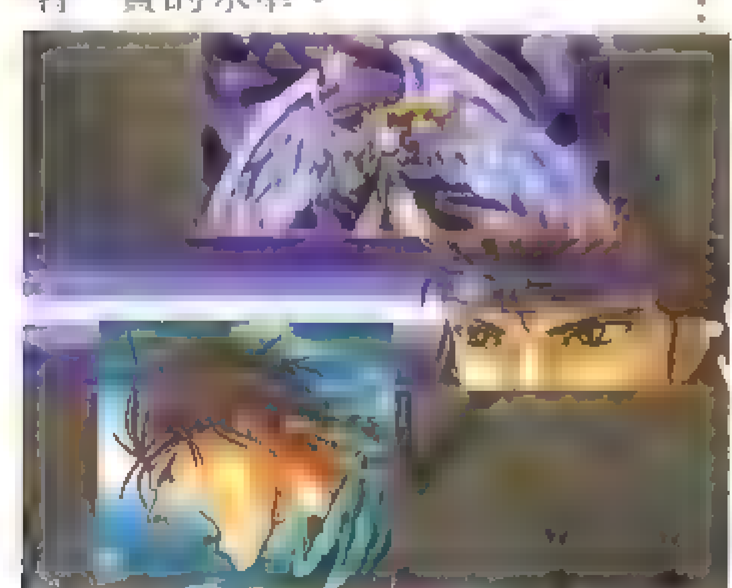


本文作者／C.Y.W

- 劇　情：A-
- 操　作：A-
- 畫　面：A-
- 聲　效：A-
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：A-

整體評價：A-

於去年成立的的奧汀科技，繼<三國群英傳>後，又推出了一新作<幻世錄>，這套遊戲也是該公司成立以來的第二部作品，在畫面上也同樣的保持著一貫的水準。

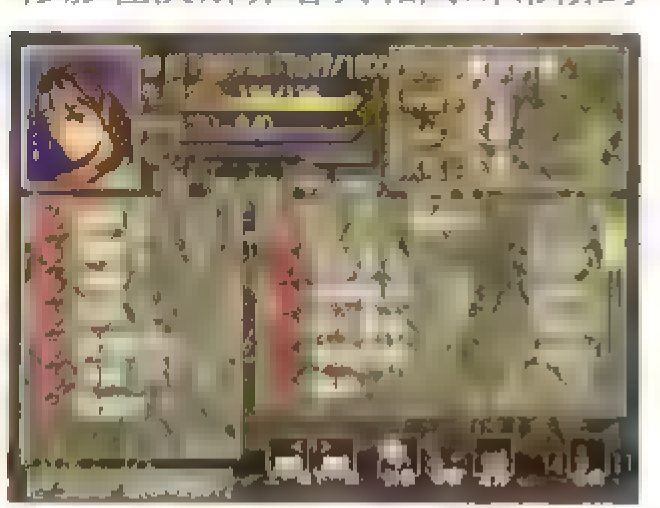


長久因種族的對立，而衍發的這場長達數百年的戰火，在由於突然從大地中出現的三個巨人的魔神的強力浩劫下，各個種族紛紛解除對立，並攜手合作的進行了這場被稱爲「魔神戰爭」的生保衛戰，最後終於靠著各國的團結，才擊敗了三個魔神，「法魯西翁大陸」終於獲得了人人期盼的和平。

過了數百年，這塊被譽稱爲受眾神祝福的聖地「法魯西翁



大陸」，卻在拉爾斯帝國皇帝法蘭斯的野心下，法魯西翁大陸又再度籠罩在戰火之中。而一直處於領導地位的沃斯非塔共和國，爲了對抗拉爾斯帝國的野心，於是聯合了大陸諸國奮起抵抗。經過慘烈的奮戰之後，拉爾斯帝國終於在沃斯非塔共和國所帶領的



聯合軍攻擊下，終於消滅了拉爾斯帝國的野心，和平又再度回到了大地。然而，這場戰火只不過是接下來所要面臨的一段小序曲。

我想玩家們在一開始玩這套遊戲的時候，第一印象一定是被它精緻的畫面所吸引。不錯，這套遊戲最成功的地方，就是華麗的魔法特效和接近真實的3D場景的表現上，在本土遊戲當中可算是數一數二的作品，不過在本遊戲的美術方面還是有缺點，就是遊戲在戰鬥的部份和人物的大頭照方面，都是以2D畫面來表現，雖然在這方面也是有一定的水準，但是在和3D場景相比，2D的部份就顯得遜色許多，並有不協調的感覺，而且在使用某一些特殊技的時候（如：雷特的飛龍落），所發出的亮光，會讓人有



點刺眼的感覺，希望該公司能夠注意一下這點。

接下來是戲情方面，本遊戲是採用多重劇情的架構，而且在整體的劇情流程上，並沒有任何不連貫的感覺，再加上在人物個性和特色的描寫上，也算能夠把人





物的特色給表現出來，只可惜在內容上稍嫌老套點，不過和同類型的戰略RPG相比之下，這套遊戲的劇本可以算是成功的。

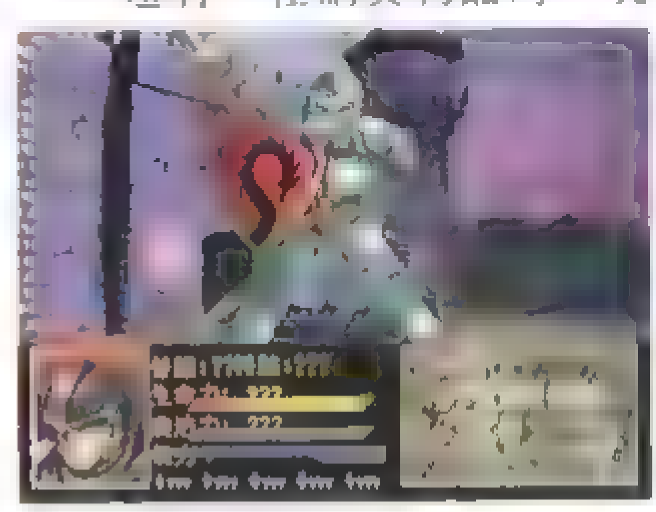
不過這套遊戲在某些地方的設計上，可眞是會讓許多人抓狂，像是在戰鬥時沒有無法回歸到戰鬥剛開始時的指令，再加上「戰場記錄」只有一個，所以如果你犯了嚴重的錯誤，又不小心按下儲存「戰場記錄」的話，那麼你可能就只有從頭開始一途了，又如果你經歷的戰場是必需要連打幾關，才能在大地圖上儲存的話，嘿！那眞的可說是HIGH到極點了，且它還有一些特殊關



卡裡的提示不足、再加上敵人太多，出現率也太多、想要去「命運神殿」轉職，可是路途又太過於遙遠、一群人集中在一起，就很難看出指標、和最可惡的，敵人會隨著主角的等級上升而變強…等等，大大增加了這套遊戲的困難度。

另外，遊戲中有個非常不方便的地方，就是物品的存放位置了。本遊戲物品的存放方法是採取拖曳物品的方式來決定放置地方，這項功能在平常的時候，並沒有多大的不便，但是在商店中進行物品的買賣的時候，這項功能就顯得相當麻煩，由於遊戲中每個角色身上所能持有的物品都有一定的數量，所以如果你想要買一項裝備好了，那你就要在買賣、道具寶、裝備，這三個視窗中穿梭，實在是相當不便。

還有，在購買物品時，玩



家們多少都會有不小心按錯的情形，而且不小心按錯的物品，並沒有直接退回的方法，只能以賣出的方式解決，希望在這一方面，如果能夠設個取消鍵在滑鼠右鍵的話會更好。

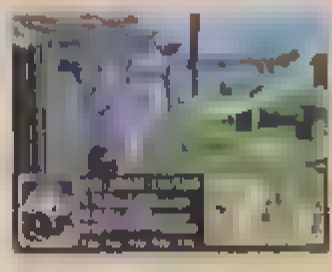


這套遊戲在整体的表現上，筆者給予極高的評價，雖然有筆者上述的種種缺點、和遊戲困難度偏高的情況下，不過我想眞正的玩家，是不會爲了這麼點小小的困難而卻步吧！



由於「戰場記錄」只有一個，再加上無法回歸到戰鬥剛開始的狀態，因此為了避免無法挽救的錯誤，所以最好在戰鬥一開始時和輪到我方第一位行動者行動的時候記錄。

還有，每個角色一定要多帶一些回復生命力和魔法力的道具，因為使用魔法來回復生命力，實在是滿可惜的，不妨把魔法力使用在攻擊魔法上。另外，無論如何，一定要去「命運神殿」轉職，不然絕對打不贏最後的敵人，雖然路途遙遠，不過請咬著牙根去吧！



此外，這套遊戲的一些臭蟲，請到奧汀科技的網站 http://www.odinsoft.com.tw 裡，下載更新程式來解決這些問題。順便一提，在該網站上也可看到＜幻世錄＞和＜三國群英傳＞的全部密技和完整攻略。

- ◆設計公司：奧汀科技
- ◆發行公司：智冠科技
- ◆遊戲類型：策略RPG
- ◆使用平台：WIN95/NT4.0
- ◆適用機型：P-90
- ◆記憶體：16MB
- ◆支援音效：援Direct Sound
- ◆顯示模式：SVGA
- ◆操作界面：M
- ◆遊戲售價：740元
- ◆測試配備：K6200、32MB RAM、24x CD-ROM、S3





本文作者／無責任天使

- 劇　情：A
- 操　作：A
- 畫　面：A
- 聲　效：A
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A

整體評價：A+

在拂曉時分的中東，伊拉克的部隊正在陣地進行防禦措施，等待著美軍的到來。在此時，山陵的稜線上悄悄的冒出了四輛一字排開的M1A2的。M1坦克排的指揮官正等著他剛剛所呼叫的155榴炮，說時遲，尖銳的砲聲劃過天際，直落在伊軍的陣地中。而這四輛坦克也趁著伊軍混亂的狀況下盡情的獵殺他們的目



標。這時四號車傳來右翼有伊軍的T72坦克的來襲。指揮官下令全排將砲管向右轉時，看到的是一輛輛炸毀的T72，原來是在後山上的反裝甲步兵所幹的。好啦～已摧毀伊軍的防禦陣地，螢幕上也出現的完成任務的訊息…。

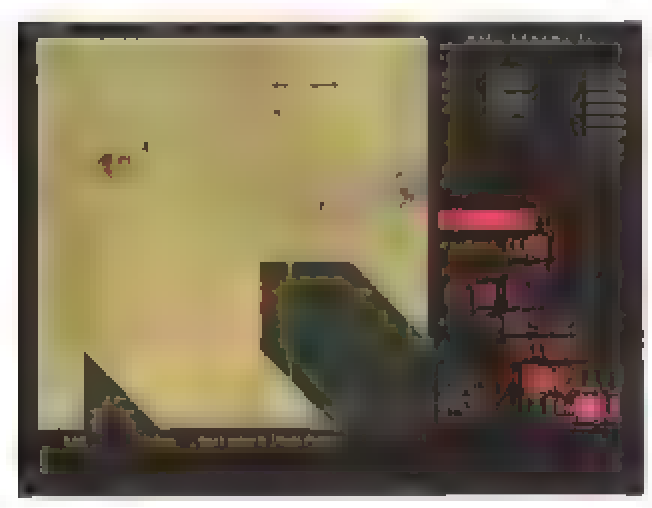
在MicroPROSE所出品的這套裝甲雄師2（M1 Tank Platoon 2），是戰車模擬遊戲迷眾所期待的年度大作。在好久好久以前的M1 Tank Platoon也就是裝甲雄師2的第一集，那時還是軟世的大紙盒包裝，在當時滿是飛行模擬的天下，這好像是少數幾個戰車模擬，小弟在那時也是抱了一盒回家日夜不休的奮戰，在沉寂了那麼久，終於又出了第二代。好了，好漢不說當年勇，讓我們來看看在二代有什麼特別的。

可以看到最明顯的地方，不用說，就是畫面變美了。在裝甲雄師2（以下簡稱裝2）中也支援DIRECT 3D與VOODOO 3DFX，與一代那單調的多邊形好多了，以機外觀點來看裝2的M1A2貼圖都做得蠻不錯的，也很正確。而爆炸、森林與步兵的動作則是用2D貼圖所完成的，所以步兵的動作看起來會好像是格放，不過每個步兵組都有不同的動畫，有的會臥倒、有的會架起龍式反裝甲飛彈，而裝甲運兵車也會有開關門的動作。有一點蠻可惜的，就是遊戲沒做出各車輛在跑的時候捲起沙塵。而車輛的內裝也都是依真實坦克的各席位去拍製的，其真實性與美觀就不用說了。在車外的50機槍在發射時，玩者還可以看到彈鏈的運送與彈殼彈出的樣子。

在裝2的遊戲中，多了一個只有M1A2才有的儀器，就是CITV"熱影像探視器"。簡單的說，也就是車長用的潛望鏡，他的功用就是讓車長不用管砲管的方向，可以獨自搜索目標，再指定砲手攻擊該目標，或是直接由車長接手發砲。在遊戲中各位玩者一定覺得很奇怪，爲什麼發砲是每發必中，不要懷疑，因爲在現實中M1A2的主砲的穩定裝置與車身穩定系統設計的非常好，能讓M1A2在行走中發砲也不太會受路面顛簸影響。而且，還有精密的射控電腦幫忙計算角度與彈道，讓每顆砲彈都落在該落的地方。

當玩者坦克中的射控電腦被打壞的話，就可以切換到手動模式來體會一下用人腦計算彈道是多難的事情了，砲彈的落點不是太前面就是太後面。

裝2中選擇要在陸軍裝甲團、陸軍騎兵團或是海軍陸戰隊的裝甲營服役。玩者也可以任意選擇自己喜愛的單位（就是隊徽啦！）。不要以爲選擇軍種和單位沒什麼用，這可是會決定以後遊戲會戰中玩者所能獲得的火炮與支援單位。如海軍陸戰隊既可獲得密蘇里艦的艦砲火力支援（這可是當今世上最大的火炮了。在坦克排上的十六名士兵一車四人），玩者在完成任務後可獲得點數，可以自行決定要升那個人的官階或是綬勳章給你認爲有功的戰士。這倒是個蠻有趣的設計，以往都是由程式決定，現在終於輪到玩者自己決定了。



還有就是這次的戰場大了很多，有東歐、北非、波斯灣、中東。這些地區的地形各有其特色，像波斯灣就是一望無際的沙漠、偶而幾座小沙丘。還有東歐，地形崎嶇，又有一片片的森林，還有一些城鎮。這些特色在遊戲中都有做了出來，而玩者要怎麼運用這些地形，就是在裝2中活命的技巧了。在裝甲雄師的世界中存活，不只是會開著一台皮很厚的跑車四處狂飆，或是一味的發射120公厘的大砲就可以活的下去。要注意，你是一個排的指揮官，有能力任意的呼叫火力支援，也可以隨意的配置支援部隊。善用這些資源，這就是你活命的關鍵。

遊戲手冊中收錄了美國陸軍有關於裝甲作戰的



部份準則，這些東西可要好好研讀，因爲上面寫的都是很基本的坦克排的攻擊防禦以及運動方式，在遊戲中都會用的上。還有一些美軍的序列表以及美式的兵棋符號還有各國的武器介紹，這些雖然與遊戲的內容關係不大，但對想要了解軍事的玩家來說，這些可是一定要看的資料。至少讓你以後在看一些軍事讀物時，不會連營、師、火炮的符號都看不懂。當然，以上建議只適用剛入門的軍事迷。

小弟一直認爲裝甲雄師這個系列，已經不只是模擬遊戲的階層了，而是一套裝甲作戰的戰術模擬遊戲了。在這系列中對戰車各項數據的考據，或是性能的模擬都作的相當完美，更強的是在戰術模擬的控制上，更是有水準之上的表現。不管是一代還是二代，在出片的當時都是同型遊戲的上上之作，這也是裝甲雄師在戰車模擬遊戲界中佔有一席之地的原因。

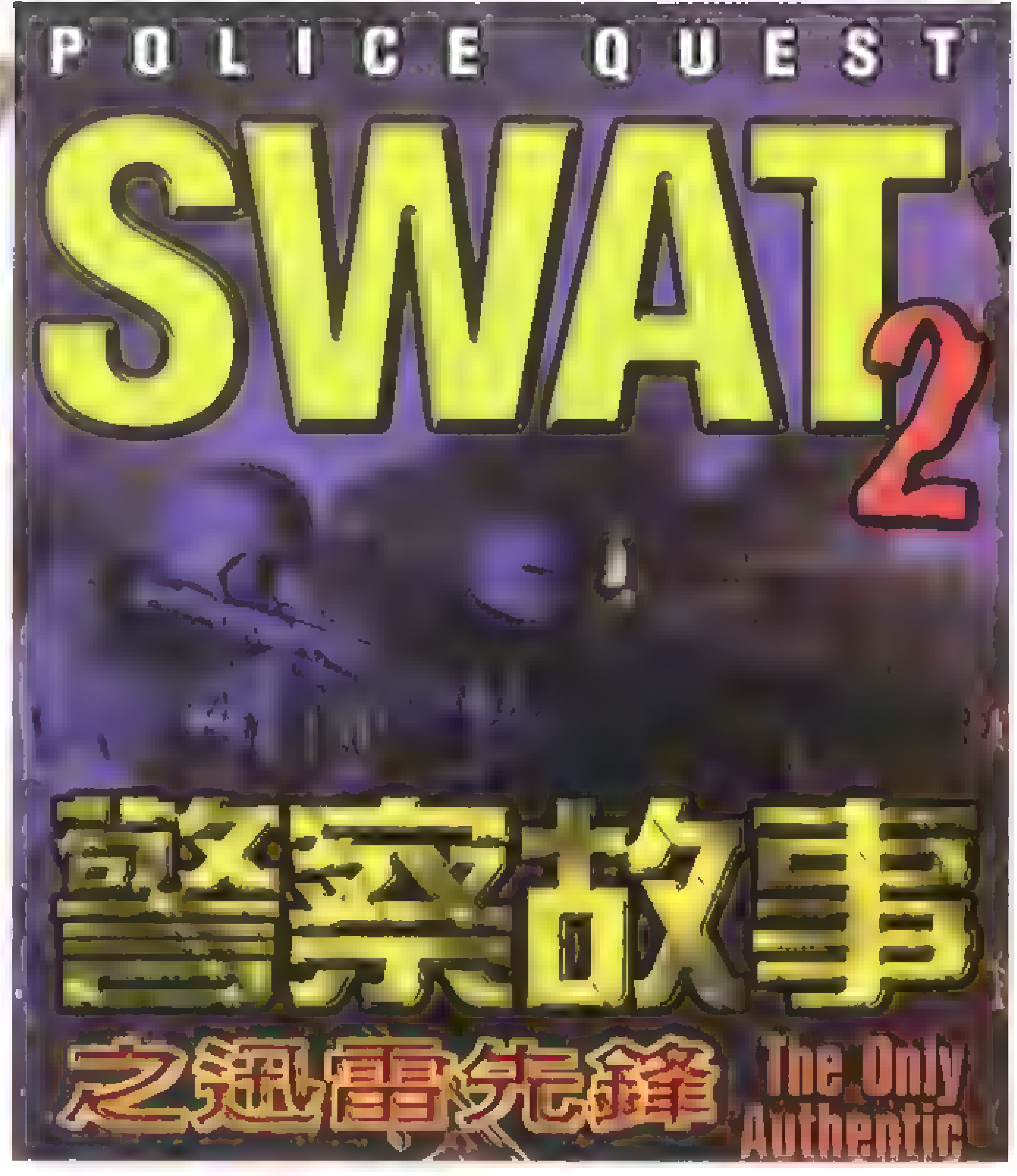




首先，要準備的就是一只靈敏的好搖桿，準備應付敵軍的來襲。在你的坦克排向下個點推進時，一定要有一個小組在後方作掩護的動作。而移動的單位到了定點時，就換原先掩護的單位前進，如此一步步的向推進。移動單位也不要超出掩護單位的火力點應，盡量將每個單位的砲塔都向著不一樣的方向，讓火力無死角。要攻擊前可以先呼叫砲兵來壓制敵方的軟性目標，如步兵與卡車之類的，剩下的裝甲單位再由我們的坦克來解決。單位盡量不要單獨行動，竟量兩個一組來行動，免得招敵方一個一個吃掉。也不要行走在陵線上，只要將砲管露出陵線既可，這樣才能減少坦克車的被彈面積。這就是在遊戲中的基本守則，其他較進階的戰術運用，可研讀手冊中的作戰準則喔！

國外發行：MicroPROSE
國內代理：第三波
遊戲類型：戰車模擬
使用平台：WIN95/98
適用機型：P-133
記憶體：16MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：SVGA
操作界面：K、M、J
遊戲售價：990元
測試配備：P-166MMX、96MB RAM、AWE 32、32XCD ROM、MYSTIQUE、RIGHTEOUS 3D





本文作者／無責任天使

●劇　情	A
●操　作	C
●畫　面	B
●聲　效	B+
●耐玩度	B
●娛樂性	B
整體評價	B+



不知各位看倌是否還記得在圍捕白曉燕案主嫌的盛況，那時可是警界菁英盡出，如由刑人的霹靂小組與保安警察的維安特勤都出現在人民的眼前。這樣的情況在記憶中好像是第一次，雖然任務遂行的不是很成功，但也給民眾留下了一個驍勇善戰的形象。這樣的特警，在國內似乎是不太常見的，但在國外卻是時常會要出勤的。其主要任務大部分是要應付一般警察所不能對付的歹徒刁民。如持有重大火力之歹徒、反恐怖、挾持人質事件、護衛重要人物等等。比較出名的有德國的GSG9、法國的GIGN、英國的SAS、香港的飛虎隊（SDU）、以及本遊戲中的美國洛城警署（LAPD）SWAT一

這款由SIERRA出品的「警察故事2之迅雷先鋒」（以下簡稱SWAT2），正是讓玩者扮演一個SWAT的指揮官。說起「警察故事」這個系列（可不是成龍演的那個系列喔！），也是歷史悠久了。這個系列的遊戲標榜著有退休警務人員的監製，讓遊戲中的一切都是照真實辦案步驟來。從系列開始的冒險遊戲的形態，轉為SWAT2這種策略形態的遊戲，可謂是一大轉變。那接下來就讓我們看看SWAT2到底有什特別的地方！



SWAT2這個遊戲基本來說，算是一個小部隊的即時戰術遊戲。遊戲的流程大概是接到任務後→指派隊員與裝備武器→進入遊戲主畫面，開始攻堅→完成或未完成任務→任務總結。這樣的流程在真實的SWAT攻堅流程中應該算是不完整的。每當SWAT要進行攻堅之前，一定會有屋內的平面圖可參考，再來是情報組也會有對該任務的情報給SWAT的指揮官，如有疑犯幾人、人質幾人、持有如何的火力，雖然這些情報是不準的居多，不過還是對SWAT們判斷戰情有幫助。

由於在SWAT2中你只有一定的預算要來維持你的小組，若是出勤的隊員掛了，或是受傷了，



你都要付出一筆安家費。任務圓滿達成後也會有獎金給你的小隊（加菜金？）。幫每個隊員添購裝備也是錢，訓練隊員也要錢，所以說良好的財務管理是必要的，不然玩到一半預算用完的話可就是面臨解編的命運（GAME OVER）了喔！說到隊員的訓練，這也是SWAT2的一大特點。在遊戲中劃分爲射擊技能與一般技能，當技能到一個程度後可以去取得資格認證。SWAT的隊員中的某些位置是需要有專業認證才能擔當的，如小隊長、狙擊手。所以玩者在平時最好有一或兩個有認證過的空閒隊員來預備，免得有缺找不到人來頂，就無法出任務了喔！當然，訓練技能與認證都要錢，而且受訓及去認證的隊員將會錯過一次任務。



說到本遊戲的操作性，筆者可真的要搖搖頭了。由於在畫面右側行動欄的各個行動圖像都有點小，也許是筆者老花眼了，在緊急情況時常常按錯，照成全體陣亡。當筆者將遊戲熱鍵背起來之後再玩，卻又發現畫面上的隊員太小，好難點。同樣的問題也出現在其他的指令上，如要用解救人質或是開槍打歹徒的指令時，都會有人物太小不易圈點的問題。而且遊戲中也有很嚴重的延遲問題，這更是加深了操作上的不易。還有當隊員要過門進房，不管門有沒有開，隊員總是會分成兩批，大搖大擺的從門前走過，好像不怕被歹徒打死一樣。

任務結束的方法有二，一是全隊陣亡，二是將任務地圖中所有的NPC（不管是人質或是歹徒）全部打死或是送至指揮所。看起來好像理應如此，玩起來就知道。明明以將兩名劫匪擊斃，卻因爲一個民眾的驚慌亂跑，最後害的整隊的人在遊戲中跟他捉迷藏。在眞實狀況下，這種亂跑的人物應會由負責外圍警戒的預備隊或是制服警察來逮捕才對。



SWAT2中較特別且創新的部份就是，玩者可以扮演恐怖份子的角色來進行戰役。各位也不要以爲恐怖份子很好當，只要殺人就好了，相反的反而比警察還難。由於恐怖份子的任務有時是要宣揚教義，所以要如何達成這目的就是靠玩者的手腕了，還有在面對警方優勢的人力與武裝，利用人質也是一大學問。當警察的也不要向恐怖份子一樣，一進房就開槍亂打一通。要記住，警方的準則是人命優先，不管是人質還是歹徒，能活抓是最好。若是誤殺人質可是會賠錢與停職的，開槍前要三思而後行。



在SWAT2的畫面表現上差強人意，沒什麼突破性的表現。地圖繪製得還可以，但是遊戲中畫面不能放大縮小，以致NPC一多時，會分不清誰是誰了。其實SWAT2有些指令的觀念都不錯，只是操作性太差。若是加強操作界面的話，應該還是會有一定的成績才是。



先來說說COB的三大要素，也就是S（SURPRISE 驚奇）、A（AGGRESSIVE主動，兇猛）、S（SPEED速度）。舉例說明，在進門前先丟顆震撼彈，等爆炸後進房，迅速制服歹徒，就出人質。這就是最基本的。還有在每個轉角口用窺視鏡看看有沒有人在。在要去銬人犯時一定要有另外一名隊員來掩護。若搞不清楚來者到底是民衆還是歹徒時，二話不說，全部銬走，以保自身安全。記得，在攻擊隊要出發前，狙擊手最好已經就位了，因為我們可以利用狙擊手的視野來發現敵人在哪兒。在犯罪現場的物品中，能帶的要盡量帶回去（在真實中這不是SWAT的任務）但是要小心有詭雷。行動時也盡量不要一個人，最少也要兩人一組。



◆國外發行：SIERRA
◆國內代理：松崗
◆遊戲類型：戰略模擬
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M、J
◆遊戲售價：1250
◆測試配備：P-166MMX、96MB RAM、AWE 32、32XCD ROM、MYSTIQUE、RIGHTEOUS 3D



本文作者／玉離塵

●操　作：B+
●畫　面：A-
●聲　效：B
●耐玩度：B+
●娛樂性：B
整體評價：B+

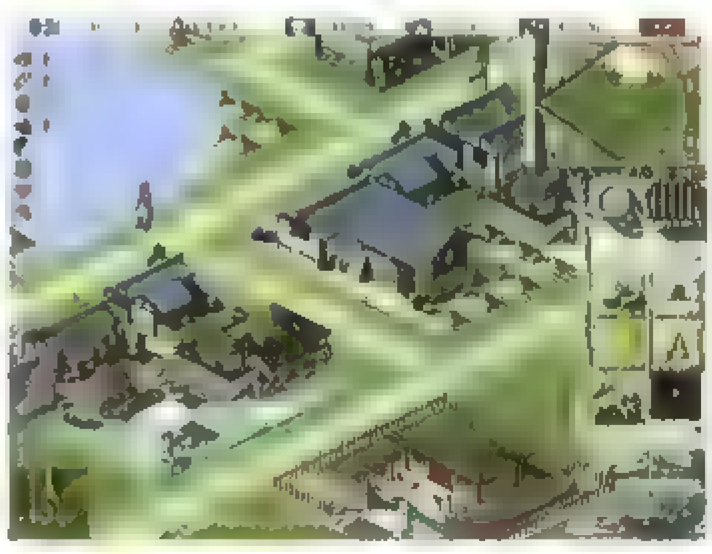


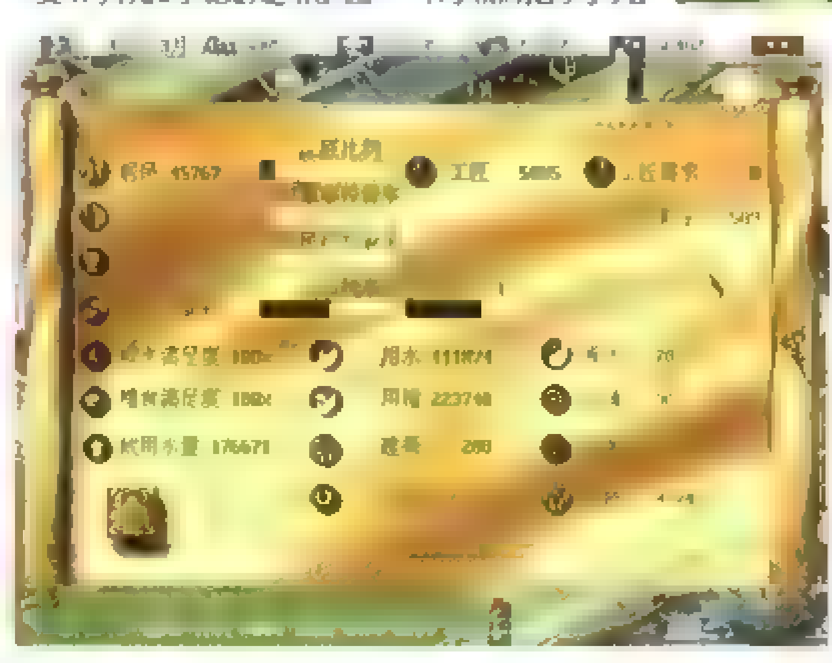
就整個模擬遊戲的範疇而言，很少見到專門以地域性建築做為題材的模擬都市遊戲，而「皇朝霸業」就是這樣一個講述歷代北京城發展史的新例。遊戲採取歷史與任務兩種模式設定，玩者除了可以挑選從頭過關到底的歷史模式，也可透過任務模式自由選關。由於舞臺的歷史背景是由金元明清四個朝代所構成，因此玩者可以一面進行遊戲，一面欣賞四個朝代不同的建築風貌，領會北京城做為數百年來政經中心的中國首都風情。



對於剛接觸這種有別一般即時戰略遊戲題材的玩家而言，如何迅速進入狀況是爲第一課題。儘管遊戲在說明書上針對進行方式的解說着墨不多，不過遊戲中倒設定有「霸業指南」這樣的系統，引領玩家由淺入深瞭解指令意義與相關數值的影響，這個做法的確是值得稱許的。只是若能以類似「終極動員令」的動態教學模式指導玩家，相信效果將比文字敘述更勝一籌。

既然這是個以「中國建築」爲主題的即時模擬遊戲，我們很難不從美術與程式操作方面探討遊戲的完成度。就俯視3D斜視角度的視野設定而言，的確能夠完全表現建築美學上的特點，尤其程式設有方位視角切換的功能，





玩者便可由四方向透視各建築的景觀。儘管這種模式的效果不如任意角度的取景模式，但是這樣一個模擬都市的遊戲，似乎並不需要這樣繁雜的運鏡，反倒這樣的方位視角切換功能十分有助於玩者的建設操作。

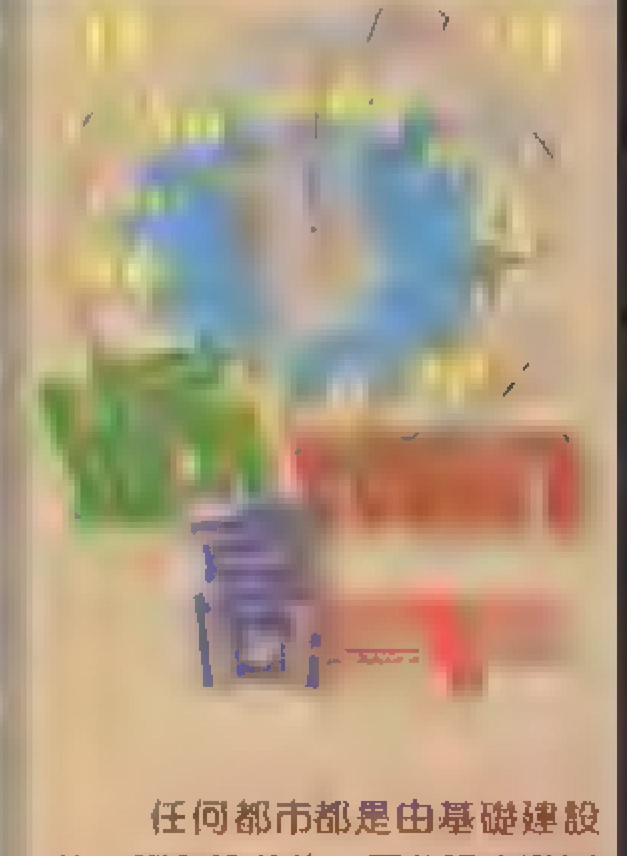
較令人感到訝異的是

著名建築的畫面重現度。玩者幾乎不須前往北京城，就可以經由天壇這樣龐然大物的呈現，使得許多著名景點盡收眼底。不過想要一覽這些名勝古蹟，沒有具備相當的都市規劃手腕，是很難如願以償的。而難度問題恐怕正是這個遊戲較為人惋惜之處，玩家即使接受「霸業指南」的洗禮之後，可能也會在歷史模式鎩羽而歸。反倒先藉由任務模式進行暖身之後，回頭再行攻略歷史模式，會有較好的成績。

一般而言，玩者對於遊戲較不確定的因子，大概就是新建築產生的時機了。新式建築的產生主要與科技文明度有關，當玩者建設科技度較高的建築時，該數值便上升得快，然而這個數值卻並未直接顯示於螢幕上，而是記錄在「管理與訊息」選單中。切換選單了解數值多寡的做法自然不實際，何況這種情況下，玩者根本無法從螢幕得知各種建築的科技文明度，以及產生新建築所需的科技文明累計值。此外遊走於螢幕上的路人經常會干擾建設，特別是在建造皇宮等大型建築時，等待閒雜人等離去的延遲，無疑是浪費時間與資源的不定因素。

當玩者於遊戲中段開始建設像「皇宮」這種耗時以年度計算的大型建築時，也會遭遇許多難題的挑戰。例如廣徵工匠造成居民大量流失，使得金錢支出大增；用水與用糧量激增造成儲水與存糧供不應求，更使得民心士氣下降，人口急遽地流失。如果玩者一路僥倖過關，並非以正確的都市規劃觀念一路走來，勢必會遭遇攻略瓶頸。幸而程式有隻無傷大雅的小蟲存在，有時玩者不須動員建築所需的工匠也可逕自建設，至於此蟲何時現身，這就全看玩者的運道了。

個人覺得像這樣闡述中國建築與都市特色的遊戲著實難能可貴，雖然不一定能夠蔚為市場潮流，至少也是勇於突破的開路先鋒。如果還有類似的題材，應該著手調整界面的操作，例如滑鼠移動的點距過小這樣的問題，或是建築之間的規格契合性，以免發生像房宅與道路安放位置不同，造成許多限制的現象。這些雖然無礙於遊戲的進行，但若能製作得更流暢，不啻為友善玩家的良好回應。

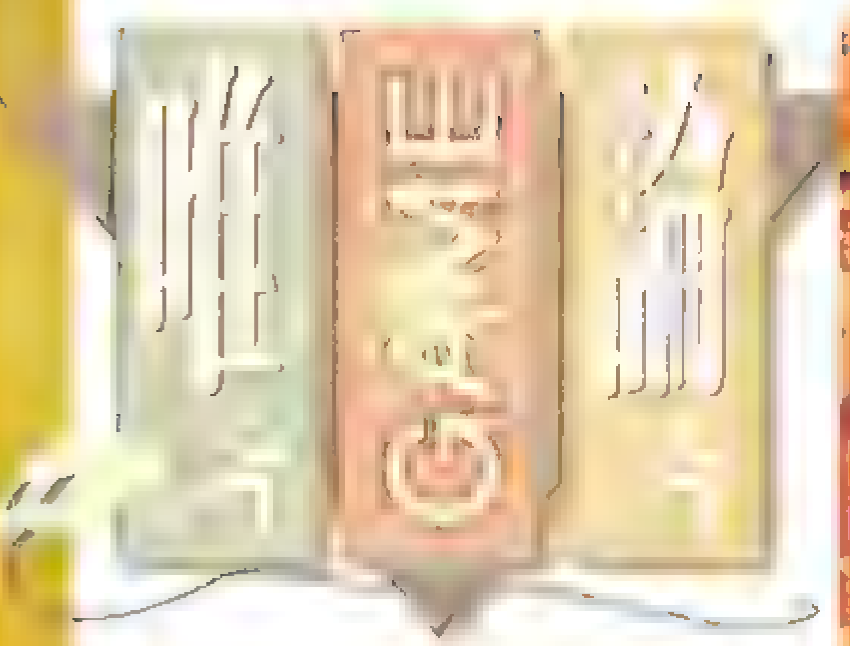


任何都市都是由基礎建設的一隅發展起的。因此玩者選擇建設的起點，可設在地圖的角落或中央位置，由此向外擴張較容易掌握方向感，但若以角落為發展起點，必須預留城牆的建造空間。由於遊戲有時要求以人口、科技值或建造某建築為過關條件，攻略的方式自然不一而同，但大致上以六到八棟一般建築為區塊的規劃方式，比較能看出未來都市規模的發展動線。

但無論如何，建築屬性存在著一定的存在比例。例如民宅與商家的比例大約是2:1到3:1，水井與所有建築的比例更高達4:1以上，可見用水量十分驚人。建議玩者一定要保持糧食與用水量，並積極擴展商家、調高商業稅賦以增加收入，畢竟這是個與時間競賽的遊戲，不能花費時間在等待入帳的過程。

如果玩者過關後，最好審視過關後的建築數量、人口及各項數值的比值，如此大概就可了解後續如何攻略了。

◆設計公司：八爪魚工作室
◆發行公司：大人師
◆遊戲類型：S G
◆使用平台：Windows 95
◆適用機型：Pentium-133 以上
◆ 記憶體：32MB & VRAM 2MB
◆支援音效：S
◆顯示模式：SV
◆操作界面：M
◆遊戲售價：860元
◆測試配備：P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO



本文作者／玉離塵

●操　作：A-
●畫　面：A-
●聲　效：A-
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-
整體評價：A-



喜愛光榮策略遊戲的玩家們睽違已久的「成吉思汗・蒼狼與白鹿」系列又再度推出了新作「成吉思汗IV」，這次遊戲的目的依然是征服歐亞大陸，不過由於增加了「文化發展」這項要素，使得整體遊戲的結構較以往的作品龐大許多。但也因為文化要素的存在，提供玩家另一種有別於征服世界的建設路線，所以玩家可以好整以暇整軍經武一番再行出征，就連沒有建築文化的蒙古部落，也可以藉由經商促進文化交流。



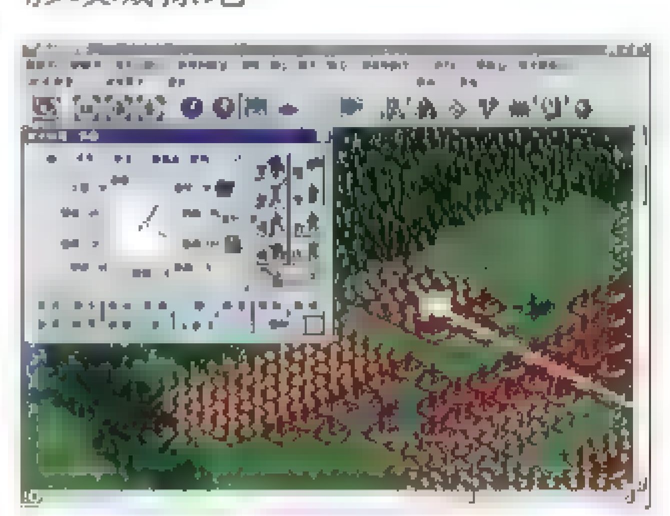
遊戲共分為兩大劇本，分別以成吉思汗與忽必烈為前後期的主人翁代表，當然同期還有許多著名的歷史角色人物可供玩者選擇。此外在地跨歐亞非大陸的



世界舞臺上，也有著無數的國家等待玩者征服，尤其是這一代增加了移居系統，允許移民部隊在大地圖上另建新都市，因此攻略的腳步必須加快，否則當玩者埋首於建設的同時，其他戰術文明相對較高的國家可能已經發展出更強力的武器，使得攻略難度變高。

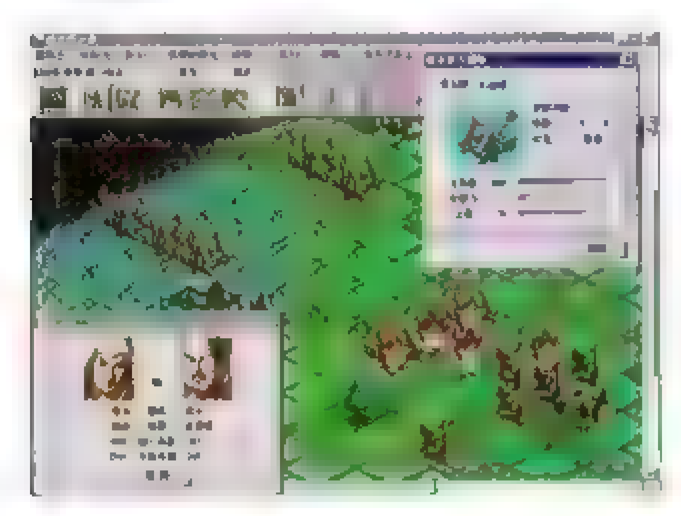


面對如此龐大的世界，有些玩家可能會覺得建設都市過於耗時，這一點企劃者當然也顧慮到了。就內政設定而言，既然遊戲設有所謂的「文化交流」系統，玩家便無須花費太多時間於建設上，只要儘早與文化度較高的國家建交，就可利用商隊往來促進文化交流。至於領地範圍內只需建設徵收糧食所需的牧場或耕地，以及若干維持經費的商業建築即可。此外當玩者的領地擴大之後，可以交由電腦委任，如果不放心電腦領主的智商，也可以事先將某些重要人物的工作調整為持續進行模式，就可以專心於攻城掠地。

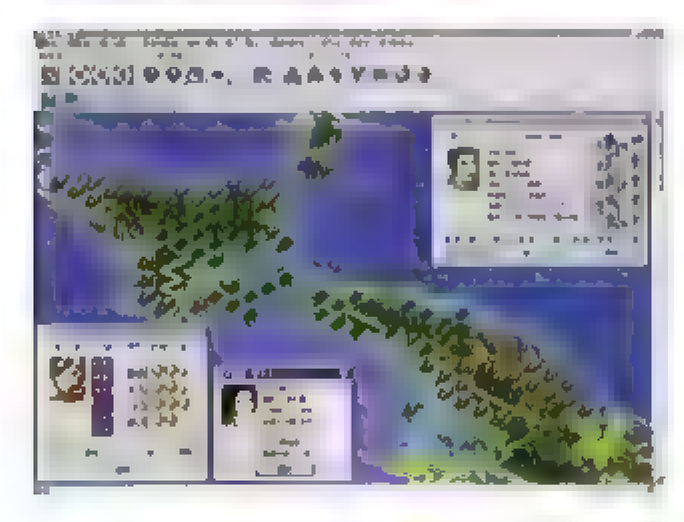


由於遊戲的內政模式有點類似「信長之野望・將星錄」，沒有這個遊戲經驗的玩家玩來可能較為吃力。就一般攻略速度而言，本遊戲較適合速戰速決，最好利用二三十年的遊戲時間過關，否則就會遭遇先前提及的難

度提昇問題。而難度本身與玩者選擇的角色也有基本關連，當玩者選擇難度較高的國王時，攻略的時間便相形增加，這點是比較無法避免的，畢竟這個世界真的太遼闊了。



玩者要將這樣遼闊的世界完全併入自己的版圖，當然必須借助他人的助力。在蒐集人才方面，遊戲的限制較大，例如學術與戰術文化的高低便會影響尋獲的人才素質，也就是說這兩方面文化度越高的國家，就越容易找到內政或戰力較高的人才。當都市某項文化度躍居世界第一時，就會被冠上如「軍人之都」「穀倉之都」的稱號，非常有助於人才的培育與物資的徵調，這也是這遊戲最具創意的一環。



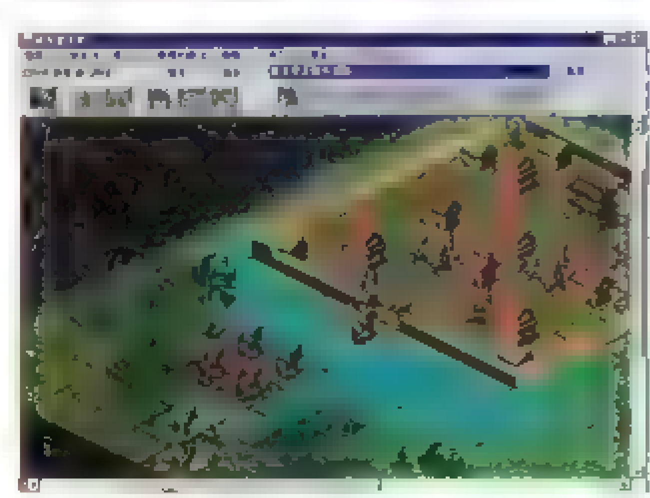
就整體操作界面而言，遊戲全程以滑鼠為必備操作。完全的視窗化界面，相信能夠提供給玩者一個便捷的操作環境。尤其在廣大的地圖上行動時，遊戲設定許多簡便的移動系統，例如可記憶四組常用的移動定點，點選後便會直接切換至該定點的位置。另外情報系統也製作的鉅細靡遺，只要玩者點選「部隊」項目，便可找到想要尋找的角色。

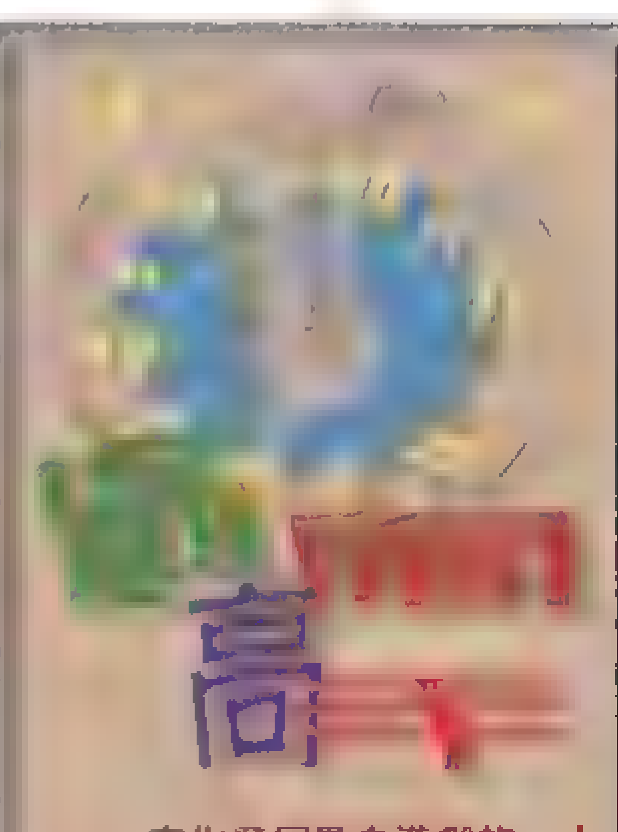
有關作戰方面，隨著國家與地域性的特色而異，遊戲設定了23種兵種，當玩者一路征伐的同時，也會經由取得某些文化物品，得以徵募新的兵種，這些部隊均有其攻防特點與生剋關係。如果玩家挑選統帥時，能夠依據部將的作戰技能搭配考量兵種，就能夠憑藉統帥的作戰能力與戰術與強大的敵軍周旋到底。

此外成吉思汗系列一向為人引以為樂的後宮系統，這次也加以強化，不過也衍生某些缺陷。例如當國王死去時，身後留下的未成年子女將會一併退出遊戲，對於需要人才的這個遊戲來說，的確造成了遺珠之憾。另外攻下他國獲取後宮的后妃時，研判是否具有血緣關係的設定也過於寬鬆，導致失而復得的母后，可能會變成新繼承人的嬪妃等不合理的情事。



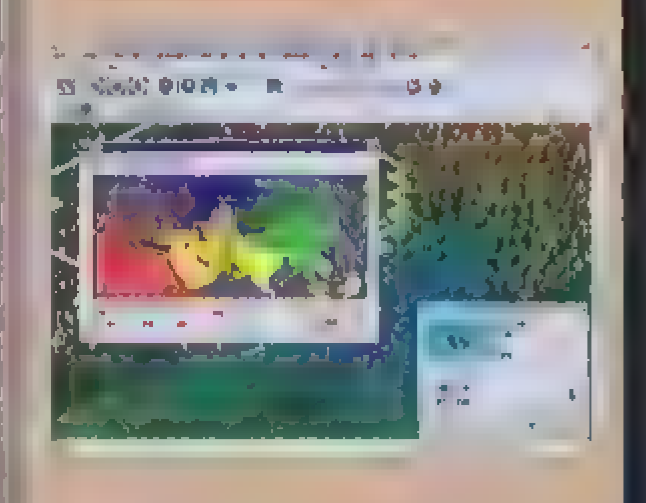
儘管「成吉思汗IV」的整體還是維持著光榮一貫的水準，不過像這樣龐大的世界還是留有許多疑點。例如技能的學習成長速度相當緩慢，較「將星錄」難度為高，如果需要建設大學提昇學術文化以養成人才，恐怕也是緩不濟急之舉，畢竟遊戲經過的時間越長，攻略的難度也越高，反倒將重點擺在作戰上，較易取得早期優勢。那麼玩家是否應該捨建設而就戰爭面發展，或許便是這遊戲最耐人尋味的地方吧！





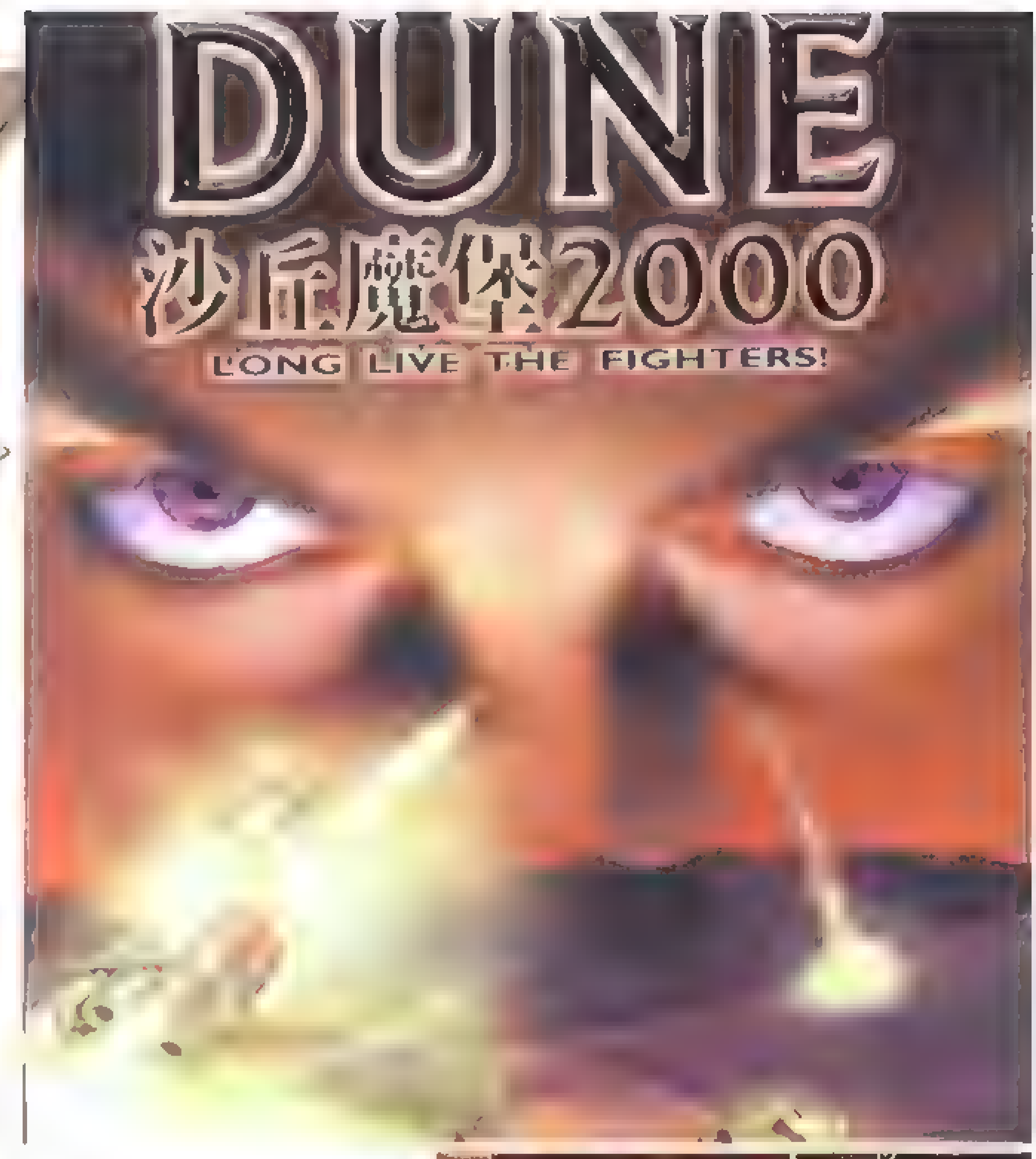
文化發展是本遊戲的一大訴求，但與其自行建設發展，不如藉由商隊交易促進交流來得快。因此文化貧瘠的國家不管特產多寡，應該優先與強勢文化的鄰國建立邦交，建設也應該着重[illegible]設施。等到整軍經武一段時間後，就可攻打鄰近的其他弱小國家。

早期利用同盟的力量可減少我方付出的代價，但最後還是免不了要一決雌雄。如果玩家對部將的戰力極有把握，野戰大可採取自動戰鬥模式，不過較不容易學到技能，士兵的損傷也較嚴重。原則上能夠委任的部份，就[illegible]來應該相當輕鬆才是。



◆國外發行：KOEI
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：SLG
◆使用平台：WIN95/98/NT4.0
◆適用機型：P-100
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：1350元
◆測試配備 P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO

唯[illegible]論



本文作者／LCJ

- 劇　情：B-
- 操　作：B+
- 畫　面：A-
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B

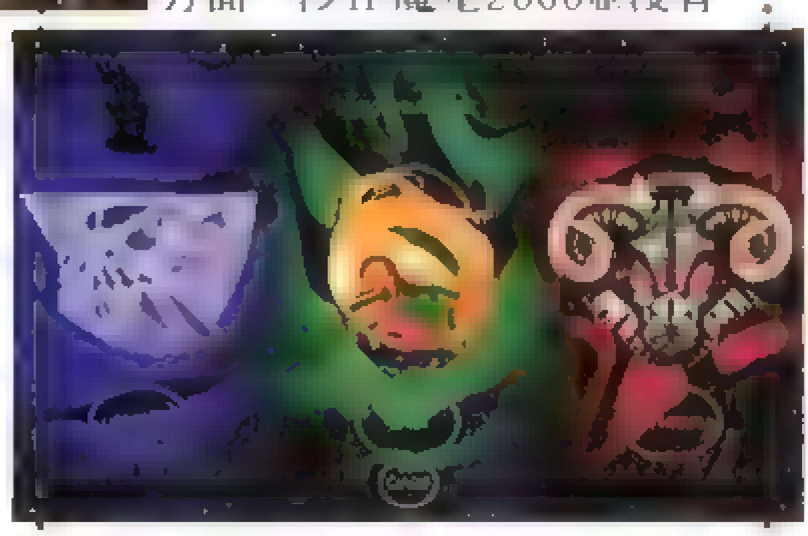
整體評價：B

電腦遊戲的流行趨勢眞是很難說。雖然前幾年紅極一時的第一人稱3D射擊遊戲，在流行一、兩年後就迅速沒落下去了；但是從魔獸爭霸與終極動員令引爆的即時策略遊戲熱，至今卻還沒有退燒的跡象，這兩種現象的差別，頗耐人尋味。

提到即時策略遊戲的元老，除了Bullfrog所推出的上帝也瘋狂系列與風雲霸主外，Westwood Studios所推出的沙丘魔堡2，也是有點歷史的玩家所熟知的。由於終極動員令2在短期間內還無法上市，面對星海爭霸與其他新遊戲的壓力下，Westwood Studios終於把令不少玩家懷念不已的沙丘魔堡2重新包裝後，推出了沙丘魔堡2000。

沙丘魔堡2000的主要劇情與前作相同。由於皇帝要加快美藍基香料這種珍貴物資的開採速度，因此答應亞崔迪、哈肯尼與奧多斯三大家族，只要誰能開採最多的香料，就可以獲得阿拉基行星的統治權。玩家可以任選三大家族其中的一個，爲奪取星球的控制權而努力奮戰。

在三大家族的特有武器方面，沙丘魔堡2000並沒有多大的改變：亞崔迪的鳥型機與佛曼人，哈肯尼的摧毀者與死亡之手飛彈，奧多斯的叛國者與破壞者，仍然都存在於遊戲中。然而在三個家族共同兵種方面，沙丘魔堡2000就努力向終極動員令看齊了。首先在坦克方面，以往的大、中、小三種戰鬥坦克，現在縮減成了只有戰鬥坦克一種，不過倒是新增了圍攻坦克這樣武器。此外，有鑑於終極動員令當中的工兵相當受歡迎，所以本遊戲也加入了工兵，讓玩家也有藉由佔領建築物，生產其他家族武器的機會。



由於兵種的改變，筆者覺本遊戲已經失去了原本沙丘魔堡2的特色，反而變得有點類似終極動員令了。最明顯的地

方，就是各種砲塔的威力削弱，以及步兵的威力增強。在沙丘魔堡2中，飛彈砲塔對任何單位都具有絕對的殺傷效果，所玩家只要蓋幾座相連的飛彈砲塔，就可以有效抵阻敵人的進攻；然而到了沙丘魔堡2000，玩家的砲塔會很輕易地被幾個敵人的騎兵給拆了。



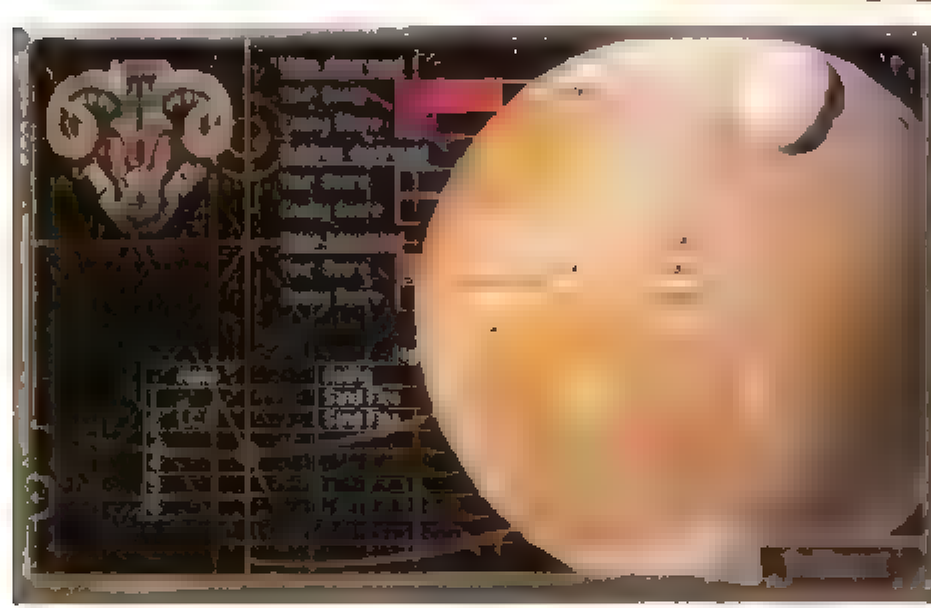


雖然終極動員令的步兵剋飛彈、飛彈剋戰車、戰車剋步兵的規則，及強調裝步協同作戰的精神，比較符合常理；但是對於筆者這種懷念原味的人來說，總是有種悵然若失的感覺。

在AI方面，沙丘魔堡2000似乎是比之前的沙丘魔堡2有些許的長進。比方敵人除了會不斷對我方基地發動攻勢外，也爲主動搜尋我方的採礦車，然後不斷加以攻擊，藉以徹底癱瘓我方的經濟命脈。而且敵人似乎對兵種的生剋原則用運得相當順手，所以戰鬥的效率很高，兵員的損失卻很少。不過AI雖然有改進，但是筆者覺得沙丘魔堡2000在“作弊的技巧”方面，可就絲毫沒有長進了。玩家可以發現在早期的關卡中，如果我方有了兩輛以上的採礦車，沙蟲就會不斷出現在我方採礦的地點，將我方的採礦車一一吞噬。此外，當我方的前哨站被摧毀後，飛彈砲塔就會失去作用；然而如果玩家想說已經毀了敵人的前哨站，應該可以大肆破壞了，結果一定還是會被敵人的飛彈砲塔轟得招架不住。

在聲光效果方面，如果筆者沒有記錯，本遊戲的音樂與音效應該還是沿用沙丘魔堡2的。不過在圖形方面，本遊戲可就真的全面新繪過了；不過不知道爲什麼，筆者還是比較喜歡之前沙丘魔堡2的那種感覺。至於過場動畫方面，雖然沙丘魔堡2000採用眞人演出的方式，但是不知道是否爲了要省錢，演員看來看去都是那幾個，場景也沒什麼變化，而且動畫的片段又很短，眞是令人失望！

雖然這幾年Westwood Studios的進步大家有目共睹，然而沙丘魔堡2000卻讓筆者感覺不出有何進步與特色。雖然當初發行公司就要玩家別對本遊戲有太高的期望，但是看到廉頗老矣，也眞是令人感慨啊！或許對



初學者來說，沙丘魔堡2000可算是一個還不錯的入門遊戲，但是對於像筆者這種念舊的人來說，還眞是懷念原味的感覺。或許，我應該再去將沙丘魔堡2找出來玩玩了吧！



既然本遊戲也提供了工兵，玩家如果不多用他們佔領敵人的建築物，加快破關的速度，那就太對不起設計人員了。玩家在進攻敵人基地的時候，可以先派戰鬥部隊拆毀敵人的砲塔與防禦設施，然後讓工兵趁亂佔領敵人的重要設施（建造廠、重工廠、修護站、星港等）。要是能用的工兵數量不夠多，那麼就要先搶下敵人的軍營，然後利用該處生產我方的工兵

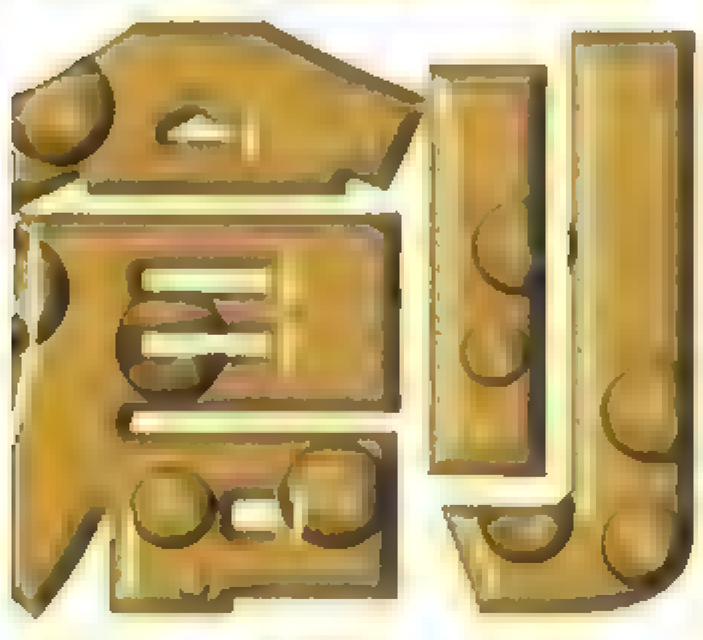


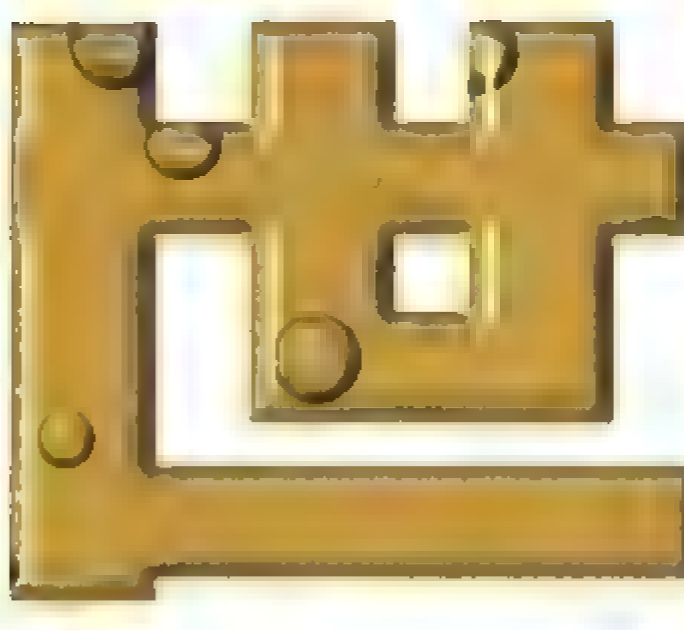
在防禦設施方面，由於機槍砲塔與飛彈砲塔的威力都明顯減弱了，所以玩家還是多築一些牆吧！雖然本遊戲的牆不能像終極動員令的沙包戰術那樣使用，但是因為敵人通常都不喜歡破牆而入，所以用牆來改變敵人的行進路線，還是相當有效的。

- 國外發行：Westwood Studios
- 國內代理：第三波
- 遊戲類型：即時策略
- 使用平台：WIN95
- 適用機型：Pentium 90
- 記憶體：16MB
- 支援音效：WIN相容卡
- 顯示模式：SVGA
- 操作界面：■
- 遊戲售價：1080元
- 測試配備：6x86L-P166、24x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II











UO冒險記事

一場正義與邪惡的生死鬥

這是一場自筆者進入UO世界以來，最令人難忘的生死戰役

話說當天筆者正在地下城的某區域打怪物練功，當時同在一起的還有兩個不同工會的人馬，約有5-6人左右；該區域的怪物相當強壯且會使用魔法攻擊，所以來這裡練功的人相當多。筆者在打過招呼後便自己找怪物打，並沒特別去跟他們交際認識

就這樣，我們一群互不相識的人，在此一區域內各自在忙自己的事

不久後，忽然有人大喊一聲有PK！（Play Killer，在UO中以殺其他玩家為樂的惡劣玩家，其名字是以紅色顯示）。筆者定神一看，WOW！在螢幕左下方的房間內，果然有一票紅名字的PK正準備殺進來，人數多達8-9人，看來是個相當有規模的PK工會集團！



由於此時敵眾我寡，且我方人員都互不認識，不知是否會共同抗敵；就在筆者猶豫是否戰鬥時，我方區域這邊人數最多（三人）的某個工會已正面迎戰對方，並連發出三個攻擊魔法，將衝進來的第一個PK擊斃！就在此時，剩下的一個工會也立刻衝向門口堵住對方。就這樣，我們這邊所有的七個人，在沒有一個人逃跑的狀態下，跟PK們展開了一場生死決戰！

雖然雙方的人數都不少，但由於兩方間有一道門隔著，雙方僵持了好一陣子。在數波的魔法互轟後，雙方都陸續有人員傷亡，我方這邊一名騎馬武士身中數發攻擊而倒地身亡，而筆者也因身為弓箭手，成為對方的首要攻擊對象，在第二波攻擊時，便被對方以最強之法術（魔法旋渦）攻擊身亡。對方最少掛了三名以上。



就這樣僵持了約10分鐘左右，雙方的傷亡越來越多（我方四名，敵方六名）。PK在慘重的傷亡下，終於放棄了攻擊，並集體往反方向撤退。我方也立刻追擊了過去，不過PK已經跑得乾乾淨淨了，只留下滿地的屍體…



其實這場戰役並不是筆者看過的最大最慘烈的戰役，不過由於生死患難的我方人馬都是互不認識的人，且在遭遇強敵時，竟沒一人先逃走，這種奮戰到底的榮譽心，真是讓筆者相當感動啊！現在UO中已經很少見了…

萬聖節大會

十月的最後一夜是西洋的萬聖節，也是一年中"鬧鬼"最凶的時間。Origin的網路創世紀為了讓玩家們歡度這個節日，



特地在萬聖節當天佈設了一個限時開放的冥界深淵（Abyss）伺服器。在這伺服器中的不列塔尼亞大陸是一個沒有警衛、怪物當街遊走的世界，在每座城中都出現顏色詭異的月之門，不幸誤入的人，都將變身成為怪物。

筆者有幸在萬聖節當天『擠』進去這特別的世界。創造好新人物並進入遊戲後，首先發現的是感覺完全不同的街景，到處都是血淋淋的屍體、骷髏與刑具；在街上徘徊的是地下城深處才能見到的怪物、躲避怪物的玩家，當然還有堆積如山的屍體…

筆者下一個動作是四處狂奔，除了找尋變身用的月之門之外，還要躲避迎面而來的怪物。好不容易找到一個，結果變成低階的死靈，不一會兒就被巫妖（Lich）用能量球射死。心有不甘的筆者只好利用月之門到其他城市碰碰運氣，經常遇到的情景是迎面爬來一隻史萊姆或是大蜘蛛，然後牠們開口問道：『哪裡可以找到變巫妖』的月之門？」這可是正常遊戲碰不到的趣事！

在整個萬聖節派對進行期間，筆者共變身成了好幾種怪物，可惜的是沒找著變成巨龍的月之門，派對就結束了。筆者最後有個感想，要是台灣玩家多一點的話，下次中元節時乾脆建議Origin辦個普渡大會算了！



落單的鴨子

這是張令筆者耿耿於懷的照片，照片中央那個躺在地上的屍體，是幾分鐘前筆者在地下城初遇，並相邀一同旅行的朋友。由圖中畫面可見，另兩個紅色名字PK正在大剌剌地掠奪他身上的物品，而筆者就是那個在左下牆邊，使用隱藏躲起來的那個灰色的人…



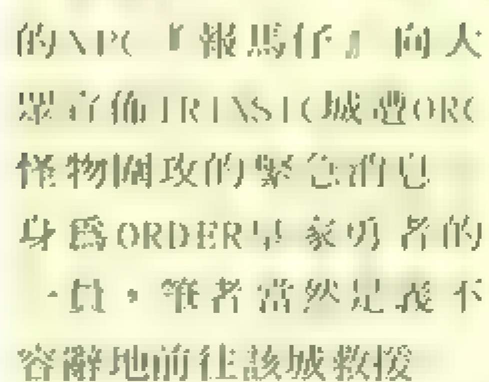
由於筆者當時正在練習隱身技能而隱藏起來，所以PK們突然衝過來時，便立刻以魔法及弓箭對當時唯一能見的目標發動攻擊；眼見友人在不到五秒內便立刻倒下身亡，當時仍屬菜鳥的筆者實在是沒有現身幫忙的勇氣，只能眼睜睜地看他們掠奪友人的遺物，並譏笑他是一隻「落單的鴨子」。

（如我那時沒躲起來的話…就算結果只是兩具躺下的屍體，我都不該棄同伴而不顧的…）

每次當筆者再看到這張照片時，心中都會重複地這麼問自己…

TRINSIC城外的勇者們

這是個有趣的事件插曲。這天，筆者一如往常地來到城中，販賣戰鬥中所得來的戰利品，忽然聽到城中的NPC『報馬仔』向大眾宣佈TRINSIC城遭ORC怪物圍攻的緊急消息，身為ORDER皇家勇者的一員，筆者當然是義不容辭地前往該城救援。



結果來到TRINSIC城大門口時，發現這早已聚集眾多聽到消息便從各地趕來的勇者。由於我方人數眾多，個個看來驍勇善戰，筆者心想該有場好戲可看！結果等了半天，半隻ORC都沒看到，大伙聊天的聊天，賭博的賭博，還有人乾脆脫光光，就地做起日光浴起來。

就在這時，北方忽然傳來一陣兵刃與法術攻擊聲，筆者心想該來的終於來了吧！衝往北方一看，結果卻仍然大失所望，原來只是個不長眼的小偷，想趁著人多混亂時偷東西罷了（當然，其下場便是被眾人給就地正法了）





／韋不群

天生異象真龍誕生

沛縣豐邑中陽里。

陽光照在一戶戶樸實的農家，裊裊的炊煙時現，表示現在正是午飯時分。偶爾傳來幾聲小雞小鴨拍翅嬉戲的聲音，但空氣中仍凝著一份寧靜。

在這個普通的鄉村午後，忽然從角落的農戶傳出一陣婦人悽厲的叫聲

「啊～～痛死我了！」

就在此時，滿佈的陽光開始退去，一片片赤雲由天上滾來，天空開始飛沙走石，彤雲蔽日；轟隆隆夾雜的雷電也來湊熱鬧，蓋過雞撲翅狗嚎叫，也蓋過婦人的叫聲

狂風翻捲著層層雲海，無情豪雨如破天而降，老天好像發怒似的，風雷的激烈狂嚎持續不斷；那些要回家吃中飯的農民都驚懼不已的逃回家，其中有些膽子大的抬頭一望，看著遠方的穹穹，似有一條渾身赤金的龍張著五爪直撲而下…

「啊！」婦人似乎用盡全力一叫。

「生了！生了！」

產婆：「生了！恭喜您，劉大叔，你們家那口子又生了一個白胖小子！」

劉父高興地說：「是麼？這…真是…」

產婆將孩子抱給劉父看：「嗯！是個相貌堂堂的好小子啊，將來一定有大作為！」

劉父：「是啊！謝了您金口啊！方家大嬸。」口裏說著，思緒卻飄向了另一個地方…

那天，已經有了三個男孩的劉父與劉母因為農作細故爭吵，劉母一賭氣就跑到了大澤邊獨自生著悶氣。想著哭著，不自覺就睡著了…

突然朦朧之間，有個人影靠近，被驚醒的劉母揉揉惺忪的雙眼說：「…你是？」

這位相貌英俊、著紅色龍袍的公子說：「我是這澤裏的龍王，與妳宿世有緣，龍子即將降世，妳有大任啊！」

劉母：「…什麼意思呢？」

赤龍王：「好好休息吧！醒來妳會明白一切的…」

劉母又昏沉沉地睡去…什麼也不知道了。

此時遍尋不著妻子的劉父，來到了大澤邊，卻看到一幅難以置信的畫面：一片彤雲、白霧翻騰之中，一條蛟龍伏在他妻子身上！他驚駭無比，張大了嘴巴，甚至忘了生氣…一念流轉的瞬間，飄渺的雲霧就散開，澤邊只剩下了他的妻子。

劉父：「醒醒，家裏的，醒醒…」

劉母：「我這是怎麼了？」

劉父：「別說了。來，咱們回家了。」

回到家後，兩人就和好如初，照樣過日子。

劉母不久就懷孕了。在劉母懷孕期間，不時夢見一隻好像龍一樣的紅色鳥，於夢中嬉戲著赤色的珠子，她和劉父談起此事，總覺得是個喜兆，但是鄉夫村婦，實在也摸不出個頭緒。



劉邦誕生於公元前二四七年，同年秦王政（也就是秦始皇）即位，由於排行第四，依伯、仲、叔、季之排行來命名，又名劉季。

他出生的同一天，同里有一戶盧姓人家，也添了一位男娃娃，由於劉、盧兩家為世交，又同日添丁，自然大為驚喜，如此雙喜臨門，就宰羊備酒，廣請鄉親父老，來熱鬧一下。這個盧家的小男娃，便是劉邦的長期創業伙伴盧綰。兩人青梅竹馬，從小感情就很好。



劉邦生來就是高貴異相，鼻子高挺、兩頰端正，因為有人傳說他是赤龍轉世，所以其顏貌似龍，長頸而高鼻，人也很高、手腳長，顯得鶴立雞群。鄉里傳說他左腳有七十二顆黑痣，七十二代表赤帝火德七十二日之徵，其人命極貴；鬍鬚更是他的一大特點，不但在當時顯得高貴英俊，更是少年老成，看起來可以依靠的樣子。

劉邦有三個哥哥，所以農作事宜都有哥哥承擔，這個小么兒就鎮日遊蕩街上，結交朋友，大方施捨給一些需幫助的人或擺平一些不公平的事。這樣一來，人脈越來越廣，他有幾個朋友，是這樣認識的…

一日，劉邦在街上處理一件流氓欺負攤販的事件

肉販說：「大爺，您行行好，我們小本生意，實在沒什麼可以進貢給您…」

流氓捲袖子預備打人：「廢話少說！規費沒繳，就準備挨揍！」

此時劉邦帶著盧綰及一群青年出現…



劉邦說：「喂！光天化日之下，竟敢藐視王法，任意欺負老百姓？」

流氓回了就是一記：「不想死就滾開點！」

劉邦舉手格開那流氓揮來的一拳說：「看來不給你顏色瞧瞧，你不知道我們仗義行俠的〝劉季黨〞的厲害！」

一陣打鬥後，流氓敗下來。

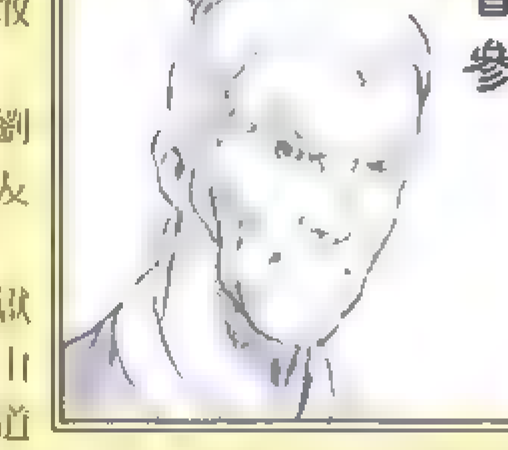
受傷的流氓說：「算你人多，我認了…」

肉販、菜販、小果販齊說：「這個流氓欺負我們這群善良老百姓很久了！這次終於得到報應了，真是謝謝各位小哥了！」

劉邦對流氓說：「希望你改過向善，好手好腳的，該有一番作為，是吧？如今強秦當政，大丈夫怎能欺負和我們一樣的可憐百姓？看你也是為了溫飽才出此下策，也不是個壞人，就加入我們，一起勸惡行善吧！」

流氓說：「太感謝大哥了！」

此時有個人在一旁看到整個事件的經過，他就是曹參。粗中有細的他，覺得劉邦當用人則用，而且將事情處理得當，對黑白兩道來說，都十分有領袖魅力，他向前對劉邦自我介紹…



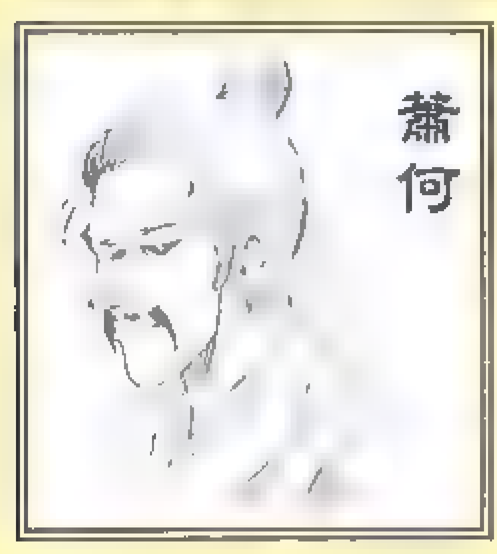
曹參：「在下為沛縣獄曹，曹參是也，敢問這位兄台大名？」

劉邦：「在下劉季，這是我的好朋友們。」

曹參：「我掌理獄政，一直不偏不私，由於個性使然，黑白兩道都對在下退讓三分；但今日見你處事待人，膽中有謙，而善惡兼收、沒有偏見，實在頗有大將之風！」

劉邦不好意思地說：「所謂仁義出市井，市井兄弟不是為一口飯，怎會鋌而走險？我只是比較幸運，有一幫兄弟和我一起努力罷了…」

曹參大力拍了劉邦的肩膀說：「好！小兄弟，你這個朋友我交定了。來！我為你引見一位和你我同為性情中人的好朋友！」



曹參帶著劉邦來到了蕭何的家，為他引見了這位教育程度頗高，身為沛縣管理人事與文書的官吏。個性隨和又富寬容心的蕭何，有著獨到的識人眼光，還有精闢的思考力，他們一見如故，相談甚歡。

根據蕭何多次的觀察，也驚訝於劉邦的領袖魅力，看劉邦做事大而化之的態度，鄰里間又四處傳播他天生異相，想這樣出風頭的他，難免得罪不少地方豪強及一些官僚。

蕭何擔心他們會對付劉邦，甚至把整日游蕩的他當成流氓；但蕭何就是欣賞劉邦，所以他不斷規勸劉邦，要為將來著想，並希望他找一份可以擴大自己見識與人脈關係的工作。

之後，劉邦當上泗水亭的亭長，也是出自蕭何的推薦；劉邦自然也很敬重蕭何的專業知識及謀略眼光，什麼事都找他商量，儼然將其視為軍師，這樣一來，蕭何更是為劉邦這份情誼傾心相助，他暗中為大而化之的劉邦擋掉許多官場上的鬥爭，還提醒他善用自身的魅力，為將來做打算。

劉邦的好友很多，他們多出於市井，同樣出身不高的他，常用感同身受的待人方式，讓這些位於社會低階層的人，感佩得五體投地，而和他成為生死之交。

這些人之中，最特殊的就是屠狗夫樊噲了。



他是一位力大無窮、虎背熊腰的大漢，是打架的絕頂高手，也是一位劍術高手；粗中有細，為人忠誠，沉默寡言，從不為自己的利害著想。他講義氣、重友情，除了青梅竹馬的好友盧綰，就屬他與劉邦的感情最好；劉邦人熱情，常幫不會做生意的他拉來不少狗肉生意，讓環境不太好的樊噲很感動。他視劉邦為大哥，只要劉邦有事，他在所不辭。

經由樊噲介紹，劉邦還認識了一位俠士級的人物，樂師周勃，他從小練武，個性沉穩厚重，不苟言笑；劉邦對周勃武勇又不求人現頗具好感，他還是以一貫的熱情，化解周勃冰雪般的性格，常常關心他，使周勃也很感動，就自動成為劉季黨中相當忠誠的大將，隨劉邦東征西討。

還有一位也是十分特殊的人物，就是縣府馬夫夏侯嬰。他和劉邦的個性相同，熱情又喜歡開玩笑，只是更為機靈幹練一些；兩人惺惺相惜，講話特別投機。夏侯嬰鬼點子命多，擅長交際，因此成了劉季黨的首席狗頭軍師。年輕時頗愛玩樂的劉邦對他言聽計從，他更是士為知己者死，只要有時間就跑去劉邦身邊鬼混一番。

當劉邦在蕭何的安排下有了第一份工作時，已經是三十五歲左右的壯年人了。他的職位是沛縣轄下泗水的亭長，管理大約有二百五十戶人家，權力不小，主要任務是接待官員，同時也必須巡查游民、緝捕盜賊。這樣低階的小型父母官可以接觸到各式人等，所以好交朋友的他更是如魚得水，這份工作對他而言，可說是勝任愉快。

在鄉里間這樣出名的他，當然不能放過各種可以拉風一下的機會；他為自己設計了一頂「冠」，「冠」在當時是士人以上才能戴的帽子，平民只能以「巾」束髮，所以有冠的人，便代表他有身份、有地位。

他派亭內的屬下到其他縣去訂做，這頂用竹皮製成的「亭長冠」，更使得長相貴氣的他威儀堂堂。當他成為大漢天子時，還常常戴著這種冠，時人稱其冠為「劉氏冠」。

劉邦因為是家中老么，全家生計皆由三位哥哥代勞，所以喜歡帶著一幫小嘍囉出入酒肆等聲色場所。當他成為地方上的小官員後，更是有了許多黑白兩道的朋友，加上他喜好呼朋引伴的性格，交際應酬也更多了。

他常到王婆婆與武大嫂子這兩家酒樓去喝酒，可是手頭有時候不夠寬裕，又太過慷慨，所以常賒帳。可是那王婆與武嫂子卻還是很歡迎他，他帶動了酒樓的人氣不說，就算他本人不在，還是有許多人因為找他而上門消費。



劉邦的酒量雖然不大，酒品也不錯，卻很容易醉，他醉了就大剌剌地睡在酒樓裡，兩位女老闆也習慣了。久而久之，就有這種話傳出來：根據兩位女老闆的說詞，常見到在他的身上有龍的影子出現，而其他也繪聲繪影說某某人也看到了等等，女老闆們見他那麼孚眾望、有群眾魅力，老實說，也就不那麼在乎酒錢了。

雖然劉邦不是一板一眼的人，但他從年輕時就有大志；而且可貴的是，他的氣質是與生俱來的。當上亭長後，他經常到咸陽公幹，總趁機多停留幾天，感受一下置身於大首都的氣氛，順便增廣自己的見識。

有一次剛好遇到秦始皇巡幸的大型隊伍，那種數萬人為一人造勢的壯觀的景象，讓劉邦感動萬分，不禁脫口而出：「大丈夫當如此也！」。這是他第一次有了窺伺天下的野心。

見識與野心俱增，這更增加了劉邦心中的志向；不過等回到了沛縣，他又和朋友混在一起嬉笑怒罵，有一天終於玩出了大麻煩…

縣府馬夫夏侯嬰因公務認真，升職為試補縣吏，所以他來到了劉邦的辦公室，準備告訴他這個好消息。

夏侯嬰走進來說：「大哥，我成為真正的公差了！」

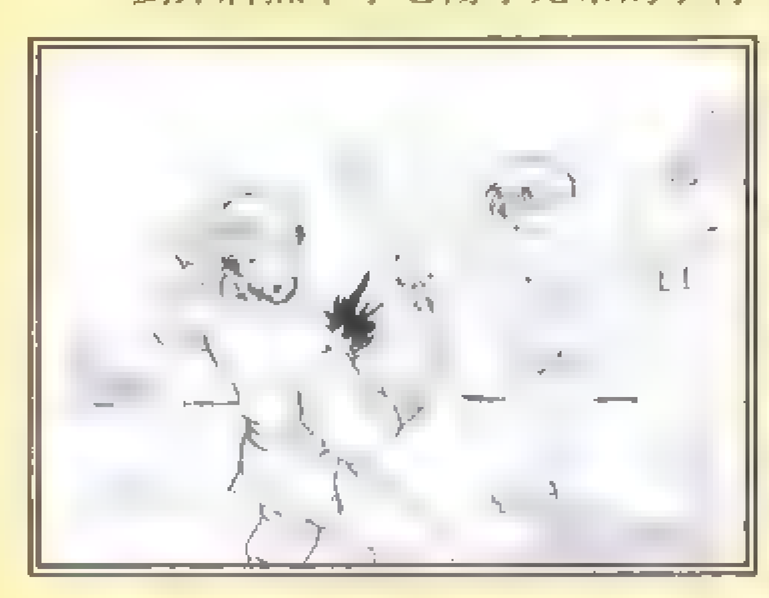
劉邦高興的說：「好小子，真有你的！來玩兩場！」劉邦拿下掛在牆上的劍。

夏侯嬰也興高采烈的說：「好！和大哥試兩下！」

劉邦喊：「看劍！」

夏侯嬰：「啊～～」

劉邦居然不小心傷了兄弟的手臂。



這原本是一件小事，但此時剛好被經過辦公室的其他縣吏看到，就一狀告到了縣衙，說劉邦故意傷害公務人員。依照秦法，劉邦不但會被革職，還要判處重罪，主其事的縣官下令徹查，還拷問倒楣的唯一證人夏侯嬰。但和劉邦友情彌堅的他，堅不吐實，直說是自己摔傷的，他反被打入大牢，卻一直咬緊牙關不招供。之後，經過蕭何與曹參兩位的溝通，劉邦和夏侯嬰才逃過這一劫。



汝南地區單父縣，有位人稱為呂公的望族名士。他仗義疏財，在地方影響力頗大，因此得罪了當地的豪族勢力，所以只好舉家遷至沛縣。

呂公嘆道：「老朽因為得罪了權勢，不得不舉家遷徙來沛縣，還望縣令多多照顧。」



縣令客氣地說：「哪兒的話，您老德高望重，又是遠近知名的士紳，我求您來還求不得呢！」

呂公微微躬身：「那就勞煩您多幫忙了一」

縣令：「為了歡迎您全家，我預備為您設下接風宴。來人呀！」

蕭何：「是，大人！」

縣令：「擺下宴席，為呂公接風，並邀齊縣內重量級父老與大小官吏前來相見。」

蕭何：「謹遵大人命令。」

於是，蕭何就開始主辦這次的宴會。他預估來參加的人會很多，生怕宴席的座位不夠，就將座位分等級，當然比較靠近裏面的位子是身份高的人才可以入座，而且可以進內廳直接會見呂公，並宣布賀金千錢以上為一級貴賓。

那天劉邦也到了，他的朋友蕭何決定開他一個玩笑…

蕭何笑著擋在門口說：「嗯！賀禮千金才可以進去呢！」

劉邦毫不在乎地推開蕭何往內廳走：「我有

啊！」

劉邦走進內廳並大喊：「賀金萬錢！」

實際上，劉邦身上一毛錢也沒有，但他仍有非常人之膽量，想見誰就長驅直入。

蕭何知道這點小事難不倒沒有錢、沒有高地位的劉邦，就去忙了。

可是劉邦這一喊，可驚動了正在內廳招待賓客的呂公，他倒要看看是哪一位有這麼大的手筆；當他將視線轉向劉邦，可真是大為驚異，這位長鬚美男子的長相可真是奇特啊！

原來呂公頗通相術，尤其對面相有相當的研究，他乍見儀表不凡的劉邦，當場就懾於他的氣勢與貴氣；人相之中的九五至尊之相，在他的五官都顯現出來，而且他的南人北相的長身氣度與舉手投足之間的開態，皆非凡人所有。

場面實在驚愕的，負責全場接待的蕭何，就出來為劉邦打圓場…

蕭何說：「劉邦這個人就是這樣，作事情不知分寸，您大人大量，就別他計較。」

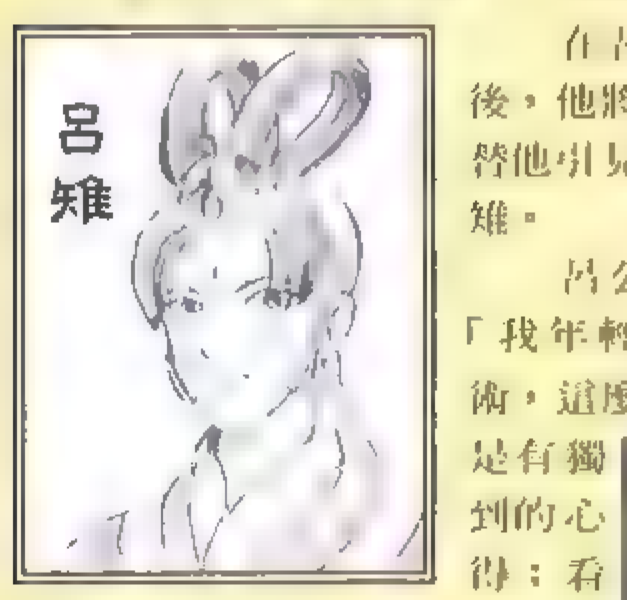
呂公笑著說：「不妨，不妨！能有如此膽量與氣勢也不容易了。」

呂公牽著劉邦的手：「來！坐在我身邊！」

四周的鄉里士紳都感到驚奇，但劉邦可大老不客氣地坐了下去，落落大方的和呂公談笑風生，宛如老友。

宴席中，呂公偷偷地對劉邦說：「待會兒散席時別走，我有一言相告！」

蕭何也在一旁心想：（這是怎麼回事呢？）



在呂公送走所有賓客後，他將劉邦帶入後堂，並替他引見呂公夫人與女兒呂雉。

呂公開始娓娓道出：「我年輕時，十分喜愛相術，這麼多年來，對面相更是有獨到的心得；看了這麼多人，還沒有人和閣下一樣。我看我就開門見山的說了！這是我的女兒，如不見棄，願作你劉季的妻子，一輩子伺候你。」

呂母生氣的說：「這怎麼可以？老頭子你是不是頭發昏啦？別說這人看來一文不值，他已經是一個步入中年的人了，你平日不是說我們這個女兒是個貴人，不可隨便許人，怎麼就將我們這嬌滴滴的女兒這樣輕易地許給他？」

呂公微微生氣說：「這種事妳們婦道人家怎麼會瞭解？」

呂母見呂公生氣也就不敢再多話，呂雉就這樣嫁給了劉邦這個官卑位小的泗水亭長。

近中年未娶妻的劉邦，也挺高興可以娶到這樣一位美少女。

成家後的劉邦並未依靠岳父的財勢，或許這是呂公刻意的磨練他吧！



呂雉雖是千金之軀，但嫁雞隨雞，她嫁到劉家後，就安靜老實的過著樸實的農婦生活，不久便替劉邦生下一男一女，也就是日的漢孝惠帝與魯元公主。外表嬌弱的呂雉，個性卻相當堅強，她受到父親的影響，也一直相信劉邦將來一定會成大器，而且她十分欣賞劉邦，所以她甘心由千金小姐變成田裡農婦；劉邦對她又憐又愛，也改了不少單身漢時的壞習慣，常溜班回家陪她。

有一天，呂雉帶著兩個幼兒，在田裡鋤草。

一老翁走來：「這位大嫂，可否給我一些茶水？」

呂雉說：「老人家，您累了吧！來，休息一會兒，這是茶水，您也嚐嚐這飯菜，填填肚子。」

吃飯中，老翁面露驚訝地端詳著呂雉，一面說：「呀！夫人之相，可是天下奇貴之相啊！」

呂雉覺得好奇地說：「是麼？也請您看看我的兩個孩兒，好嗎？」

老翁看長子：「嗯！依此兒面相看來，夫人之奇貴，正是來自於這位公子之福蔭啊！」

老翁看女兒並點頭：「也是貴人之命！真是難得一見啊！」

說完，老翁就告辭了。

剛好這一天劉邦溜班回家，來到農田探望妻兒；呂雉將老翁之言轉告劉邦，驚喜交集的劉邦就立刻循老人離去的方向趕去。不久，看到一個老邁的身影…

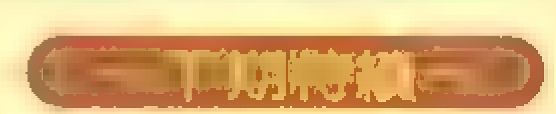
劉邦大喊：「老人家，請留步！」

老翁回過頭來，還沒等劉邦開口就驚歎道：「是了！適才我看到貴夫人和貴兒的面貌，正大惑不解，原來都和您有關啊！閣下之相極為尊貴，將來決非池中之物！」

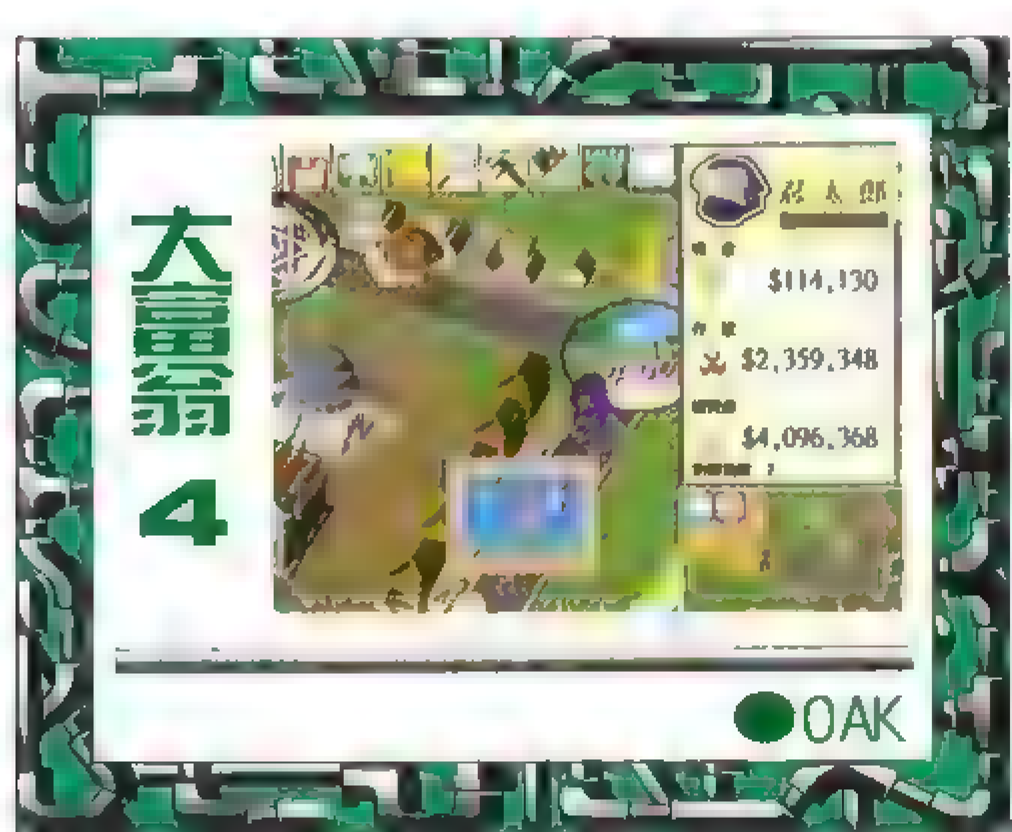
劉邦大喜：「如果真如老先生所言，顯達之日，必不忘閣下識人之恩德！」

經過這些事情後，劉邦就變得更成熟了，開始有一些更遠大的思想，並重新審視一遍自己的領導魅力，做全方位的運用。連蕭何也感到劉邦處事待人的方式更圓融了，他對朋友這麼說：「劉季看來並沒有什麼特殊出眾的才能，但如同一個虛空的器皿一樣，反而能兼容並蓄各色各樣的人才；正因為他的謙遜，才能吸引更多人支持他，而這正是他成功的條件。」

雖然命中極貴，但之後卻發生一件結束他安定生活的事件，甚至過著亡命大逃的日子…







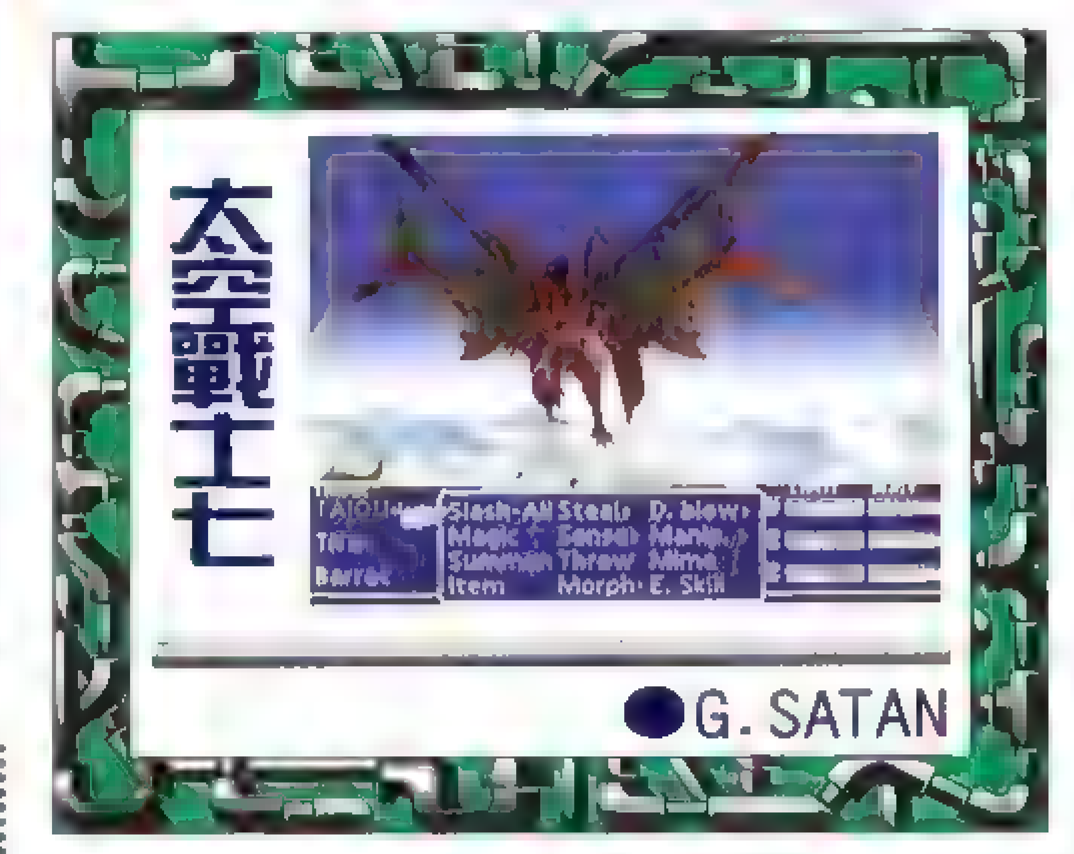
等了兩年，大富翁終於出四代了，眞是令人感動得痛哭流涕！害得我這個月又得吃泡麵過活了。

這一次大富翁的角色和地圖都已經變成了3D圖形，比起前幾代來是一大突破。在角色方面，這次加入了一些非常可愛的新人，像是嬰兒的“金貝貝”還有印地安人的“烏咪”，眞是令人無法忍心加害他們，怕哪天會被人告“虐待兒童”以及“××未成年少女”。我可還不想吃牢飯呢！

還有就是這次電腦的AI好像變強了，竟然也會利用路障和遙控骰子來搶購土地，敢跟我做一樣卑鄙的事，眞是“二殺！”害得我只好使出SAVE、LOAD大法，這回終於搞垮了吧。跟我鬥！哈哈哈…

跟電腦練完了等級，當然是要找一兩個人來驗收成果囉。在這時什麼朋友道義都跟個屁一樣，完全展露出人性最醜惡的一面。舉凡偷搶拐騙無一不用其極，只爲了榨乾別人身上的金錢，不禁令我聯想到現在社會上的亂象，唉！還好遊戲結束後不會搞得我家破人亡、妻離子散，體驗一下破產的感覺也不錯地(誰教我衰呢，總有一天贏的人是我，哼！)。

總之大富翁這一次又要席捲全台了，連大人小孩都不放過，我敢說它一定是今年最受歡迎的一塊片吧！



感動！眞感動！太空戰士七終於在電腦上出了。以前在遊樂器從一代到六代都玩遍了，只可惜七代是出在“PS”上，害得我這窮學生沒辦法去體驗一下這款銷售200萬套的遊戲。現在終於可在家慢慢得享受一下太七了。

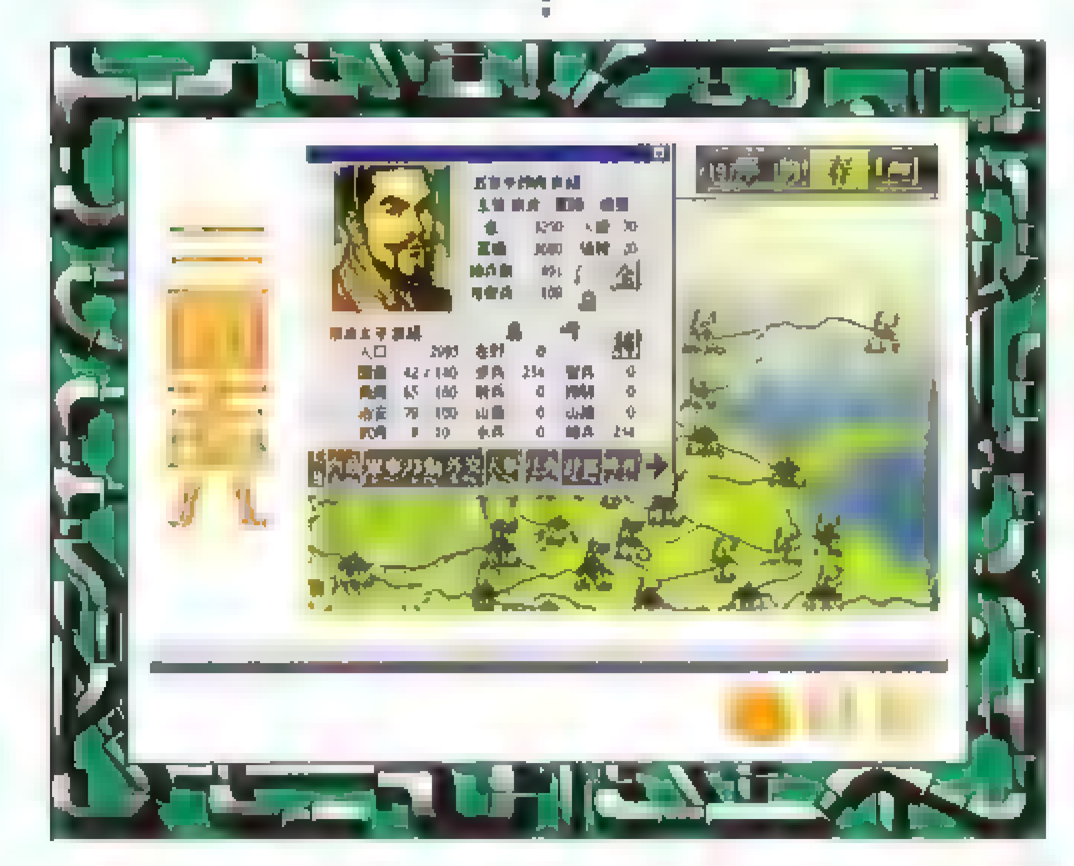
很可惜它只有出國際英文版而沒出中文版，就算不爲台灣人著想，也要爲我們陷入水深火熱的十億大陸同胞們著想，所以我們要早日光復大陸…三民主義統一中國（噢！太七怎麼會跟這件事扯上關係呢）。總之，它讓我這種“英文白痴乘以英文文盲-???”的人痛苦到了極點。但憑藉著我對太空戰士的無限熱愛，終把它給OVER掉時，自己也快“翹”掉了，誰幫…我…叫…救…護…

呼！還好我命大讓我逃過一劫，那位幫我叫車的仁兄先別走，待會我請你去吃一頓，錢當然是…你出。言歸正傳，太七的劇情眞的是讓人感動得痛哭流涕。在“愛麗絲”被“塞菲羅斯”一刀血濺當場後，“克勞德”抱起她走入湖底的那一幕更是歷歷在目，永難忘懷。在事後總是認爲說她不應該那麼早死，想盡各種辦法想讓她復活還是沒有用，眞是“紅顏薄命”。且由於太七的動畫

實在太棒了，各個精彩動畫的地方我都有保留一個記錄，以後要回味時就不用再重玩了。

說到音樂我只有一句話，「棒、棒、棒、太棒了！」。音樂經由我特地去買的1000瓦大喇叭放出來，那種震撼力真是無法用言語來形容，當然免不了被鄰居罵囉。害得我又花錢去買原版的音樂CD來好好保存，泡麵的影像離我不遠了。

總之太七實在太好玩了，有錢一定要去買一片來玩，至於沒錢的人呢?我奉勸一句話，先去買一個月份的泡麵再來買太七吧！不然…

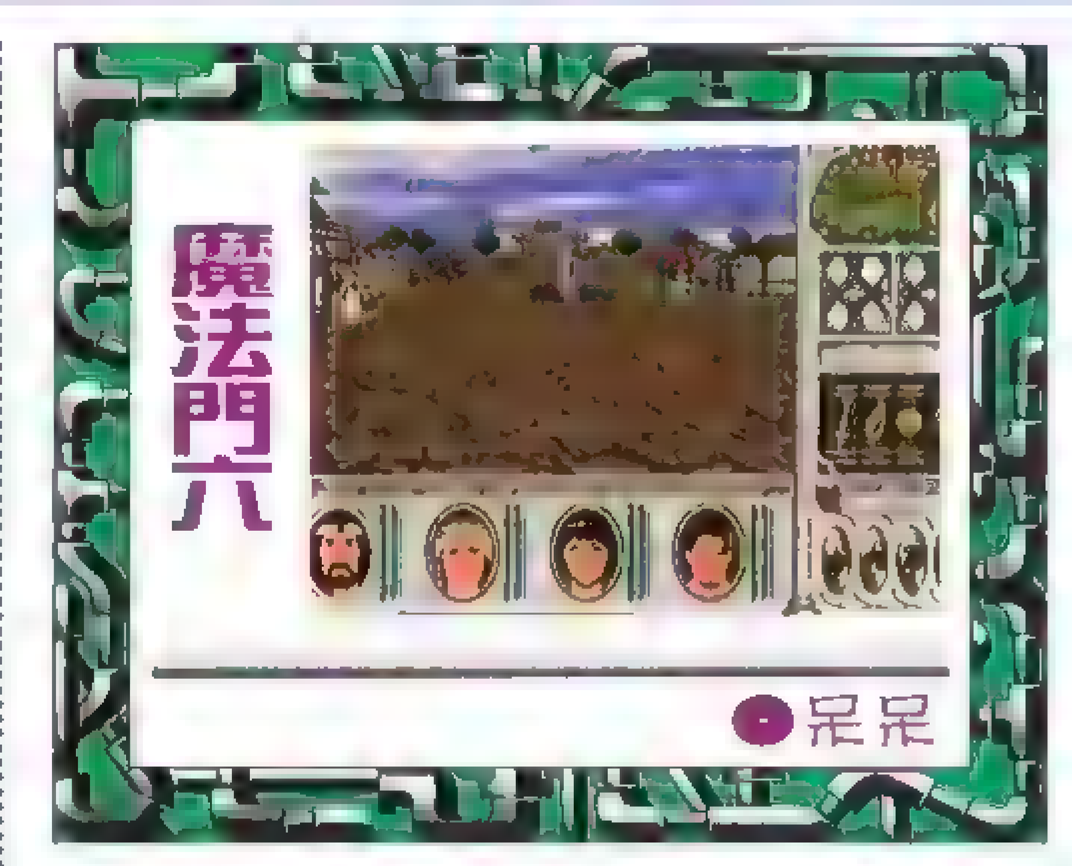


「殺啊！兄弟們再加把勁，這座城攻下來就可以統一全國了」，又破關了。光榮的歷史名作『三國志』已經堂堂邁入第六代了。想當初我從“任天堂”時期的三國志一代開始，就已經深深的被它吸引住了。當時的畫面、系統當然不能跟現在相比，不過在那時候已經是相當不錯了。

我覺得光榮真是太厲害了，每一次的三國志系列都造成了轟動！跟前幾代比較起來，不論是在畫質、內容、音樂方面都做了大幅的變動。尤其在內容方面除了原本就有的幾段章節和新登錄武將外，又添加了短劇情模式的故事章節，它劇情完全與歷史契合，而且又有時間限制，讓我有如又重讀了一遍「三國志」。

還有一點讓我感到興奮的就是這一次武將單挑系統。除了畫面更好外，還可以對武將下達指示看是要生擒他還是斃了他，完全由我下令，真爽！不像前幾代要抓要殺是由電腦隨機處理的，完全沒有插手的餘地，眼睜睜讓我喜歡的武將被我的人砍死，這下只好LOAD了，我發誓一定要湊成“五虎將”。

基本上『三國志六』無論畫面、內容以及耐玩度均屬上等。噢！不，是超優等的遊戲。還在考慮什麼，你的部下已經在等你出兵去一統中國了。



「喂！你看看，這上面寫的是什麼啊？哎，真是的，什麼都看不懂，早知道就把英文學好一點」「嘿！別擔心，你看」「魔法門六～中文版！哇！真是太棒了！」

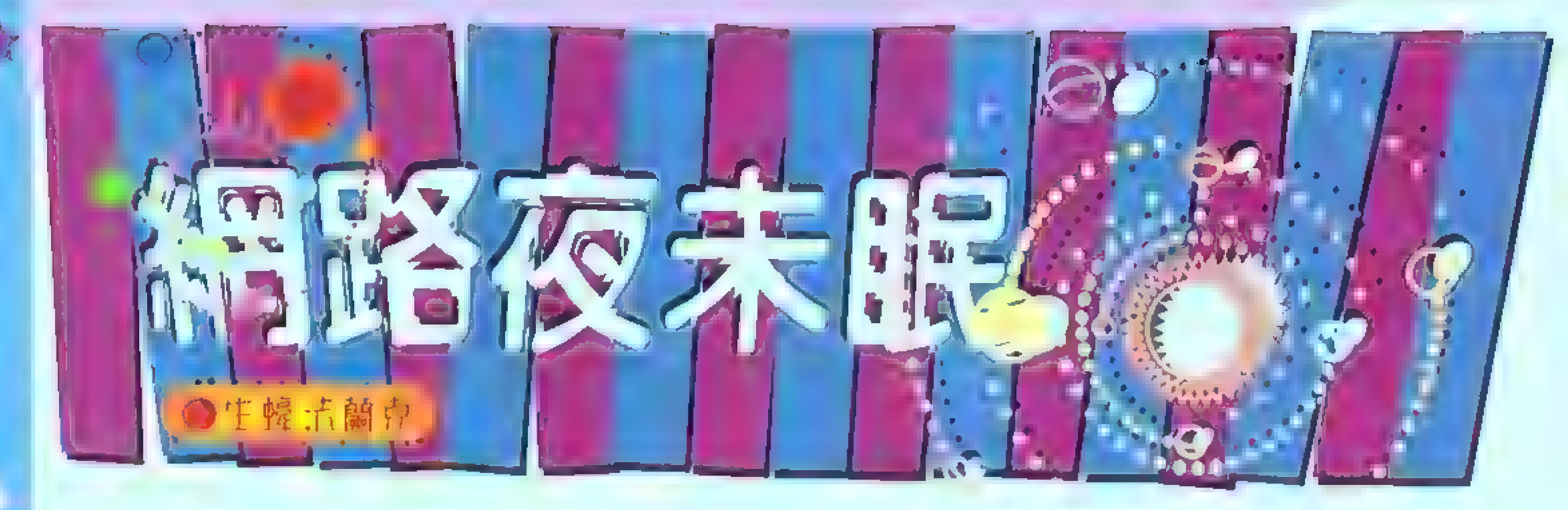
玩過每款魔法門的我，老早就在期待新一代魔法門系列的遊戲，一次偶然的發現魔法門六，「哇！六代」一時衝動之下，就把它買了回家。一到家中才發現，啥！英文版！畢竟「貨物既出，概不退貨」，號稱英文「白痴」的我，只好硬著頭皮玩了下去。儘管看見了美美的畫面，但根本無法瞭解遊戲中的任務，完全看不懂，最後只好“割愛”。等了段時間好不容易出了中文版，像是為我打了一劑強心針，又讓我興奮了起來。

這次遊戲的畫面及內容設計，實在是完美無缺，就從開頭動畫說起吧。它實在做得相當棒，流暢的動作及情節，很容易就能把玩家們帶入遊戲之中。遊戲中，主人翁的行進方式，已不再是格子狀，而是採用目前最流行的3D立體方式來移動，相當真實。而眼前的每個景色，山丘、樹林、海水、謎宮、地下城市，都設計的相當寫實，其中寶物的取得是隨機選取的，並不固定，使遊戲更多變化、好玩。

而遊戲的內容安排得相當緊湊，有如觀賞一部動作片一樣緊張。但是唯一讓我覺得棘手的就是戰鬪時候了，敵人個個都不是泛泛之輩，讓人小看不得，幸好配合用著一些強力魔法，使得進行較容易些。總而言之，我覺得此款遊戲真是個不可多得的好GAME，玩過的玩家一定同意我的看法，沒玩過的玩家們，建議您買套回家試試吧！

投稿方式

請將遊戲之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350～500字之間，以文字檔的方式整理在磁片寄出，或以E-mail傳送更佳。（若附遊戲圖形檔更好）



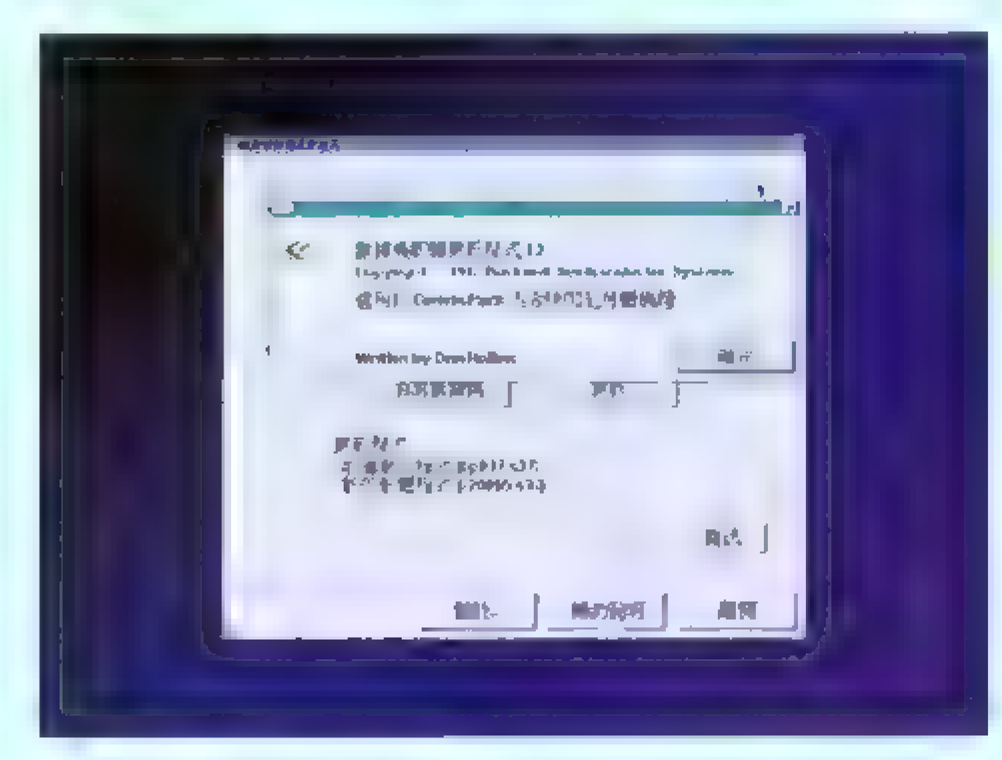


話說98年在台灣電腦零售業唯一的話題似乎都繞著超頻打轉，以往這類屬於對設備認識較深的人才能做的事，在少數有心人的推動之下，成了好像玩電腦"真正的高手"一定要會的事！當然這種事對於像法蘭克這種動不動就要幫CPU線路找bug，搞扳了電路做修正的工程師看在眼裡，實在是不像話，這類講超頻的書，在理論陳述上的謬誤自然不在話下，對於超頻失敗的人，他們不但不負責地認為超頻是運氣的本質，甚至大賣起沒啥用的工具箱，也無怪乎網路上和各家有水準的大雜誌社都受不了而一一點名了！說到這裡，難不成法蘭克也要插一腳？呃…法蘭克在報上已經罵過很多遍了。那麼今天法蘭克要講什麼呢？沒錯，就是超頻！讀者們可千萬別以為法蘭克是人格分裂或者騙稿費買生蠔！法蘭克的超頻不用買工具箱、不必買書而且都是原廠規格內的東西，保證不會被騙錢！而且法蘭克絕對不會教您胡吹亂蓋的東西，像什麼每秒160Mhz的SCSI硬碟、Intel神奇製程等天方夜譚，都不會出現在本專欄裡，只要您是軟世的讀者就可以免費享用生蠔一分，呃，是生蠔法蘭克的服務一分，物美價廉公道實在啦！

回歸到正題，上個網有什麼好超頻的呀？難不成Modem也可以調整外頻內頻呀？如果您膽敢去抽換Modem的DSP所用的頻率產生器，法蘭克保證您的Modem就此停擺！但是K56和V.90、X2的Modem都不再使用傳統類比調變電路對信號調變，而是直接利用DSP（一種特化過的CPU）和AD/DA轉換器把信號取樣運算後再傳送／接收，因此可動的手腳比之以往的老數據機來講多得很多的！因每道處理的程序都是由韌體（Firmware）所控制，這個韌體就像我們電腦的BIOS一樣是個程式，只要程式寫得好，CPU夠力，就能克服很多的問題！以Zyxel四年前推出的一台高達一萬四千多元的28800Modem而言，就是因採用了DSP（當時的DSP可是超高價產品）的設計，所以就算在四年後的今天，Zyxel的工程部把Firmware改寫後，竟然搖身一變成為V.90通吃的56K Modem！一台高級Modem用個六七年，早也回本了！而今法蘭克則要從使用者層面告訴各位如何在面臨一些線路問題時對Modem進行最佳化或是解決這些問題。

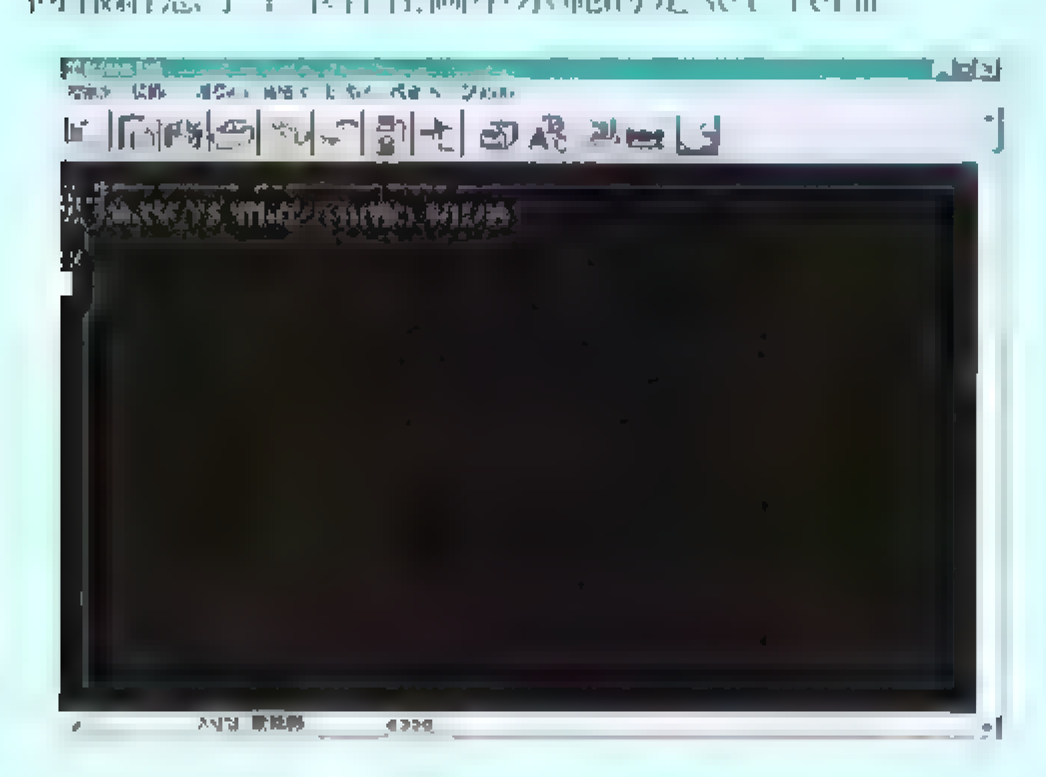
話說自從法蘭克用的Seed Net和Neto紛紛提供V.90後，法蘭克一時手癢也試了試把Firmware更新成Rockwell V2.06的版本，結果連線效果果然大幅提升，比之K56好得太多！以往法蘭克連線的速率都在42～44Kbps，換成V.90後最少也有45K，而平時都在48K或49K跳來跳去，不過法蘭克對這個數據並不太滿意，TCP/IP由於本身特性，對於網路延遲時間小於100微秒的線路表現會特別不同，換算成速度也就是您的數據機連線速度在50K以上時會有一段的差距，最好都要有49333bps！所以法蘭克也試了幾個方式想提升速度，後來發現有些方式還算管用的，以下就是各種方式的說明：

一、更新韌體版本，更新為Ver2.20版的韌體在連線上會較為穩定。那麼要如何更新呢？這問題其實對使用Rockwell晶片的人來說不太難，對使用3Com的X2的人更不是問題，筆者就針對Rockwell來做個說明好了！其實每台Modem的韌體幾乎都通用，



只要晶片是同系列的都能用！所以您可花點小錢買台小廠牌的Modem但卻到ADI或國外更有名的廠商那

裡去下載他們的韌體來安裝！這類由大廠下載韌體更新程式大多會使用一個叫flash.exe的程式把韌體寫入您的數據機，只要執行它就可以了！然而韌體昇級也是要注意的！Rockwell的晶片目前可昇級的分成二類，第一類是有1MB Flash Memory的，第二類是有2MB Flash Memory的，這二類的韌體絕不能搞錯！否則您的數據機會連開機都開不了！大部分的安裝程式在寫入前都會有些說明檔或標示著〈關於…〉的按鈕，這裡會告訴您目前要安裝的韌體是1MB或2MB的。而目前2.08版的韌體可能會和某些使用CISCO撥接器的ISP連不起來，所以如您的數據機韌體是Rockwell 2.08版的最好更新成2.20版！要如何知道您的韌體版本呢？其實很簡單，利用NetTerm的Modem Test連線或者是超級終端機和您的數據機連線，輸入ATI3後按下〈enter〉，您的數據機就會回報給您了！筆者在圖中示範的是NetTerm



三、連線設定最佳化：說到最佳化，其實在古早古早使用鐵力士終端機上網的時代可是人人必備的能力！其實不過就是把幾道AT指令，擺到數據機額外的設定之中做實驗而已！考驗的是您對於AT指令集的熟悉度，而AT指令集的說明書在許多大廠的WWW都有放，如Rockwell就放了一分PDF檔！舉例而言，筆者額外設定有二大部分，第一大部分是加快撥號音送出的設定：ATS0=0S7=55S11=60，而第二個

部分就是設定連線回報值回報DCE速度（DTE速度早就在Win95裡設定成115200bps了，沒什麼值得顯示的）並且指定連線速度，其中最重要的就是指定連線速度，它有許多妙用！筆者解說如下：+MS=12，1，44000，49333，0，0這道指令可以指定數據機的連線調變方式，速度選擇方式以及您可接受的速度範圍，12指的就是V.90，如果要強定為K56，就把它改成11就好了！而跟在12後面的1則是自動選速模式的開關，如果為1則數據機會按照您在後面接的一個速度範圍內選速，如筆者是定最慢44000最快49333Bps來連線，如果線路太爛，連44K都連不成，就會自動斷線！後方的數字筆者建議不要去動，否則有些數據機會變得不聽指揮。這個指令之所以好用有三大因素：

第一：V.90的連線選速常常怪怪的，也就是假設您的數據機認為目前是用48K連線，但ISP方面可能會誤認為您用50K連線，一方誤會的後果就是連不上線，怎麼也不會通！但是如果利用這個指令定死的話（例如下達+MS=12，0，49000，49000，0，0就會把連線速率定死在49K）就可以避開這個問題

第二：您可以試著超頻，如果您常常都可以用48KBps順利連線，不妨試著定到49K或50K試試看能不能連線。如果線路撐得住，您的網路會相當順暢，如果撐不住的話，這個50K的連線會相當慢（因為資料都被雜訊搞亂了）。

第三：如果您常常用到一半卡住斷線，可以試著降速並且加上E0的命令把線上監控關掉。

其實法蘭克變的超頻小技法，只是改變數據機的編碼方法，來調整資料傳輸率而已，並沒有做出任何超出規格的事，前一陣子有人為了ADI的"超頻Firmware"而瘋狂，孰不知超頻Firmware用的原理就和法蘭克用的是一樣的！而且手動指定可以因應各種不同的問題而調整，超頻Firmware反而沒這麼好用，還是換回穩定版，用手動超頻比較實在咧！

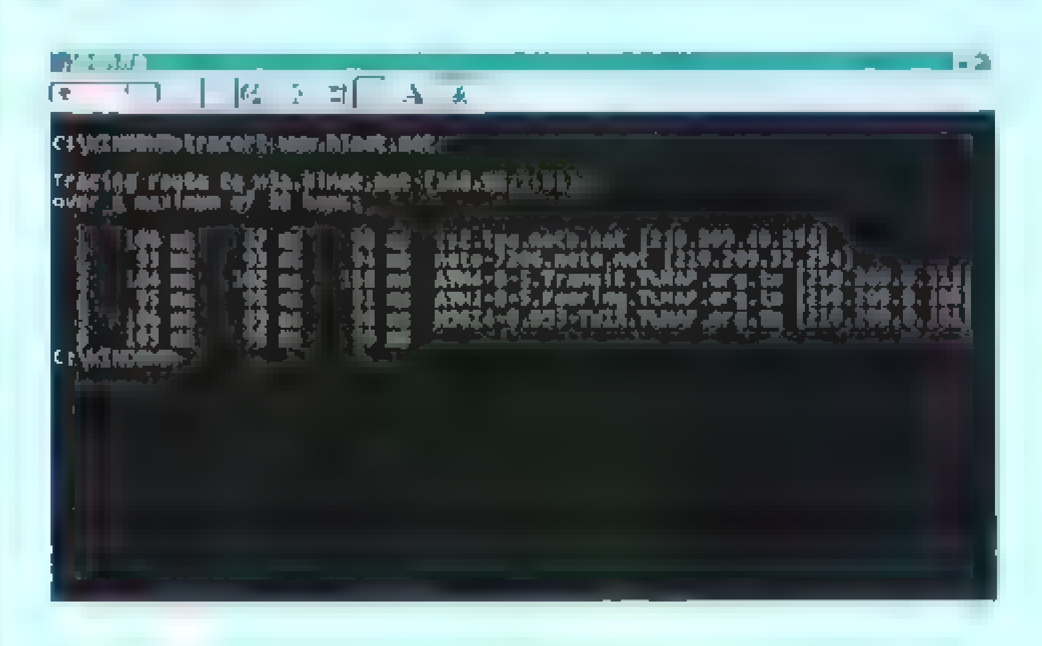
如果以上幾點您都不滿意，不妨請換個不同晶片製造的數據機吧！據目前法蘭克使用經驗指出Rockwell的晶片訊號解析力遠不及USR以及TI的晶片，在電話線尚可的情況下，筆者也建議您要用好一點的數據機為自己省時間和電話費用！

如何判斷連線是否穩定？

有很多種方式，最普通的方式，就是下載同個網頁或者是用FTP下載同個檔案，如下載速度和未手動超頻前沒什麼不同，就代表不太穩定，如反而更慢，就代表不如斷線重連算了！由於電信局會把我們的電話隨機經由不同的交換機做路由連結，因此有時難免運氣不好就跳到了一台爛交換機上，雜訊特多（說不定還有串音！）重撥幾次大概會好，然如果重撥多次從來沒成功過，就代表您的線路就只能到為此，樂天知命，別再超啦！當然，如您硬不服輸的話，可再申請一組新的門號試試看，目前的

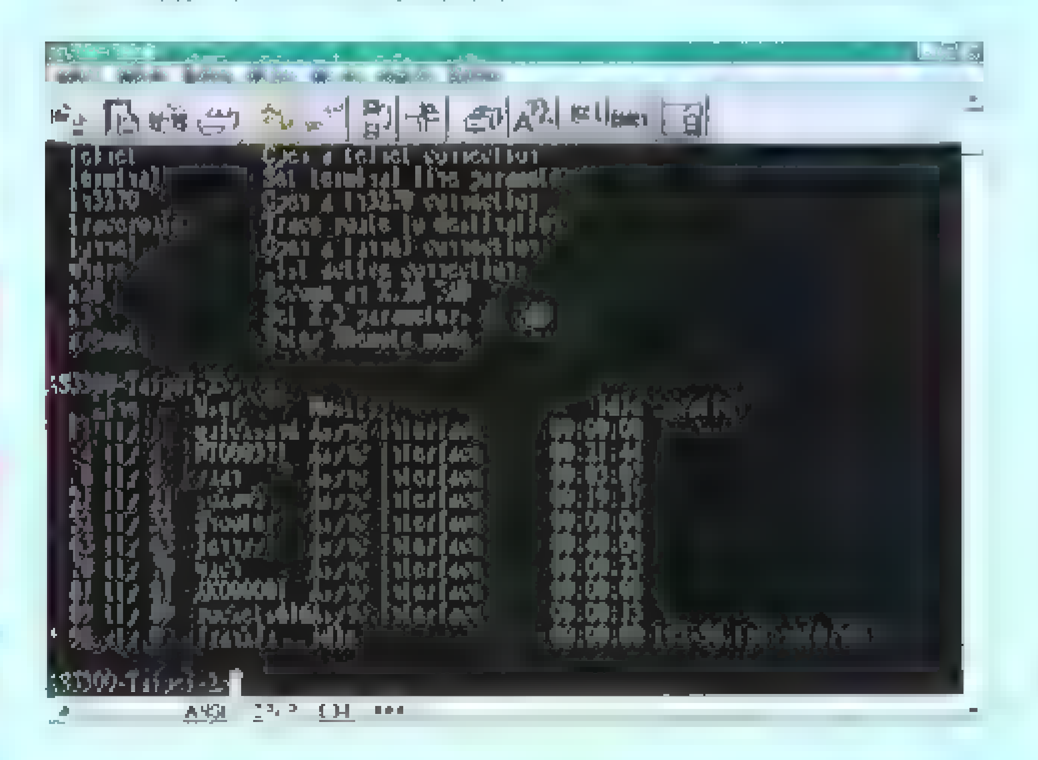
電話配線大多都沒什問題（除非你家的電話固定會聽到雜音或串音），大多是交換機從中做梗，所以申請個新的門號有時反而是一勞永逸的好方法！

如您的ISP使用的是CISCO的撥接器，法蘭克還知道一些指令可以查看您的撥接情況，或許您有機會用上，在這一併介紹好了！首先，先要看看您在那台撥接器上，在連線完成後進入MS-DOS模式視窗輸入tracert www.hinet.net，這個指令會把從您電腦到www.hinet.net所經過的路由設備都顯示出來！很明顯的筆者目前就是經由ts2.tpe.neto.net



連接上線的！（除非有什麼怪情況，否則第一台出現的機器應該就是您的撥接器了！）由於仲琦和易迅等許多大公司用的都是CSICO的撥接器，所以我們就以用Net Term或Simpterm甚至是Win95內建的telnet軟體telnet過去到ts2.tpe.neto.net，帳號和密碼就是您的撥接帳號和密碼，接著就會進入指令畫面，您可以在這裡要求撥接器給您一些連線的資料！按照下面的步驟：

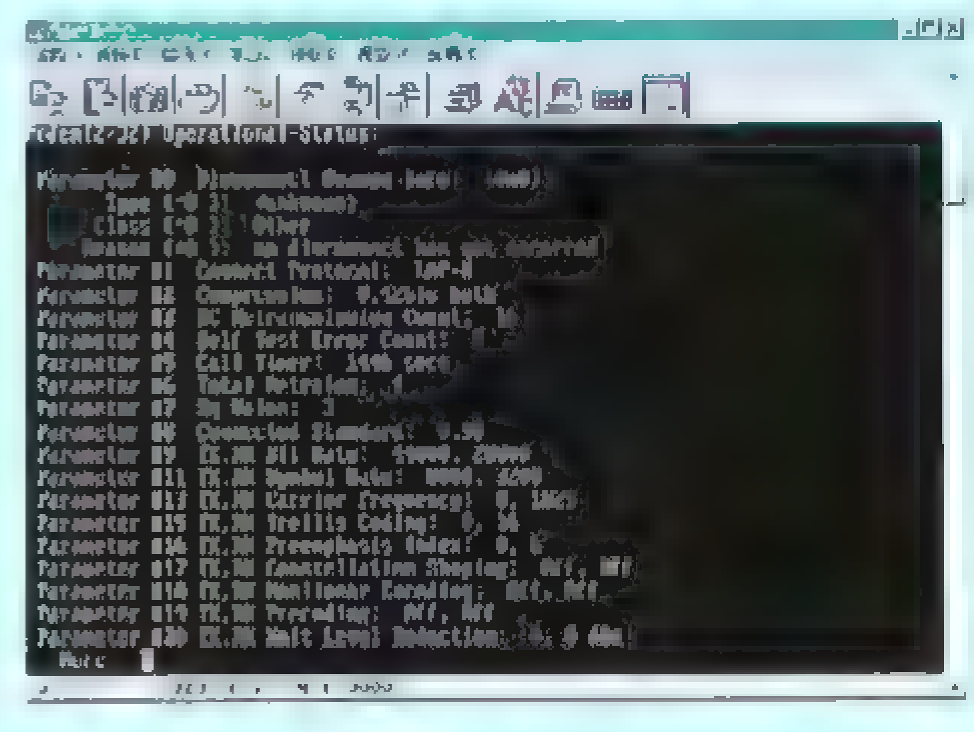
(1)輸入shus之後按下enter，會看到如圖所示

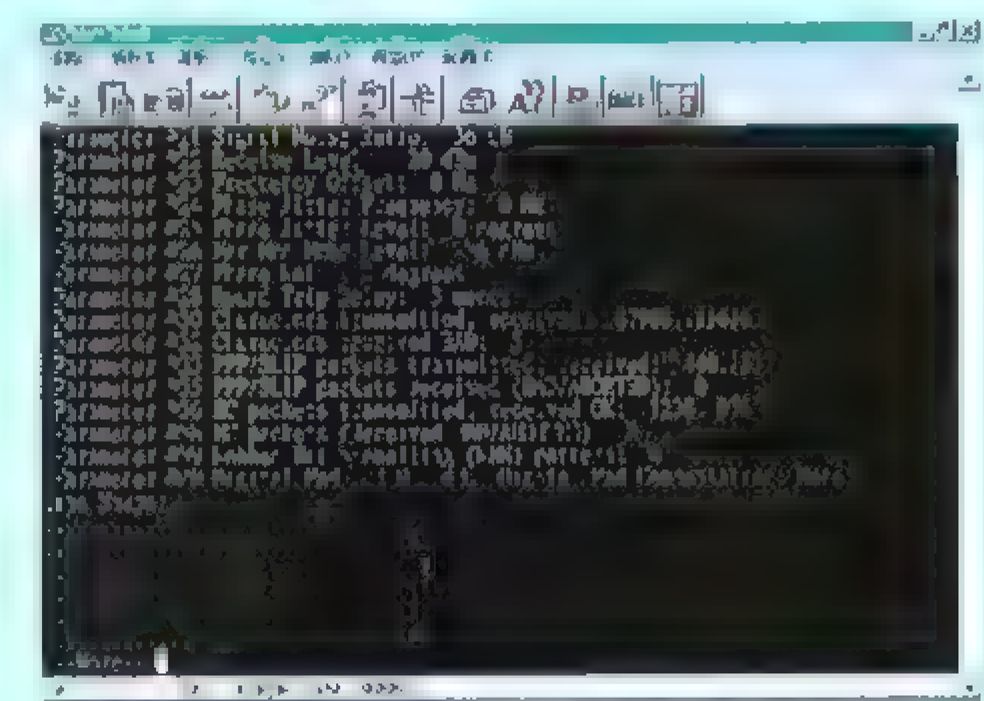


的畫面，筆者的帳號AK000001就在line81，記下81這個數字

(2)輸入shmodemop 2/32，2/32這組數字的由來是這樣的：如果您的line號碼大於49，斜線前的數字就是2，而且後面的數字就等於line號碼減49，而如果line號碼小於48，那就斜線前的數字就是1，而且斜線後的數字就等於line號碼減1。

(3)得到如圖的畫面，撥接器會把您的連線協定、速度等列出來給您！TX，RX Bitrate就代表您的下傳上傳速率，而parameter#3所列的就是資料錯誤次數，愈少愈好，如果才連線沒多久就破百的話，代表您要降速了！Parameter36顯示的也是一樣





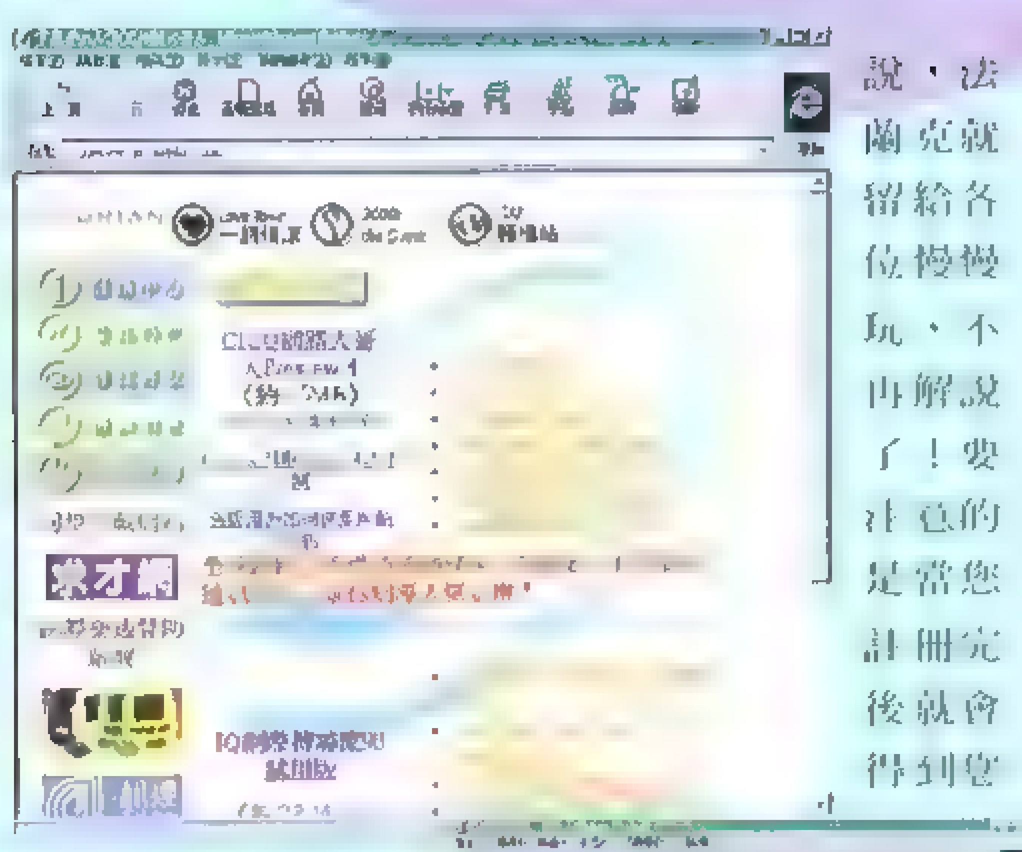
的東西。按下空白鍵讓機器把畫面都捲完後輸入exit即可離開。

使用這個方法可以非常精準地量到您的連線品質，進一步調整您的連線速度！

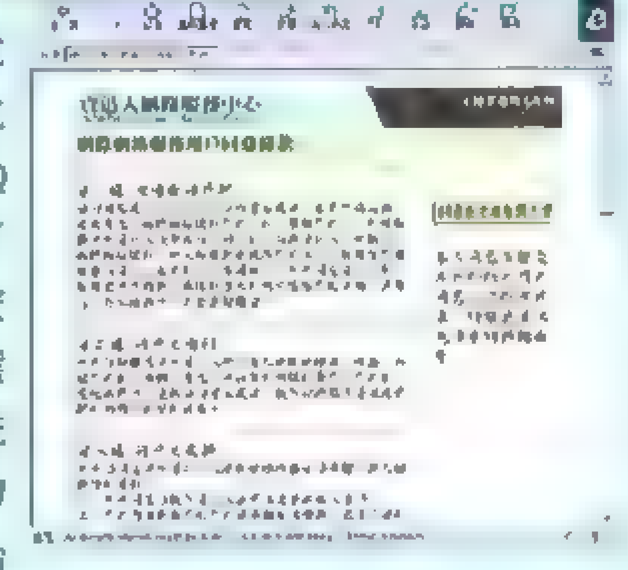


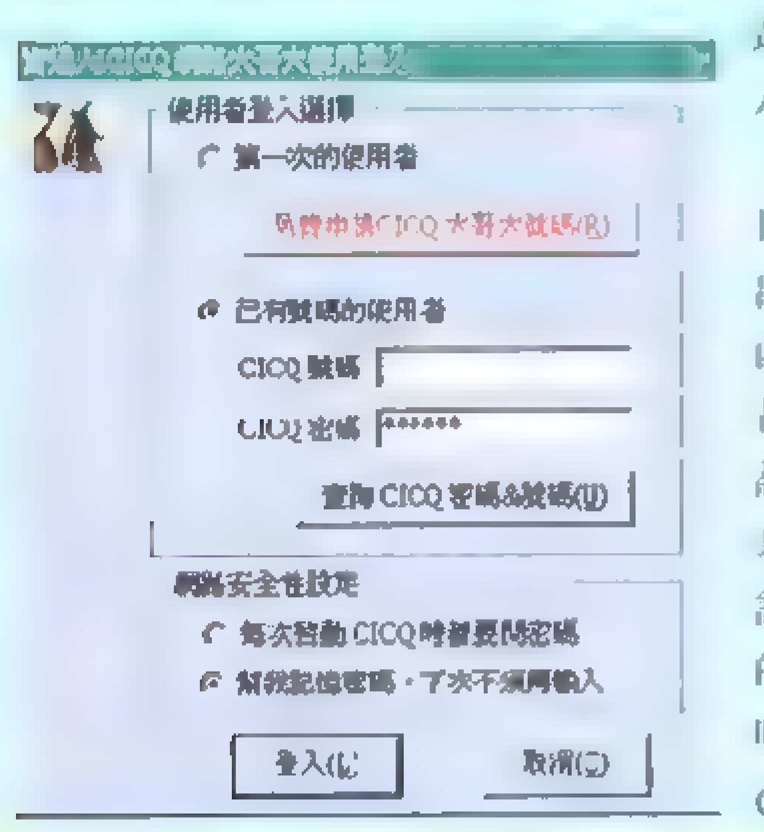
CICQ 網路個人通訊時代的來臨

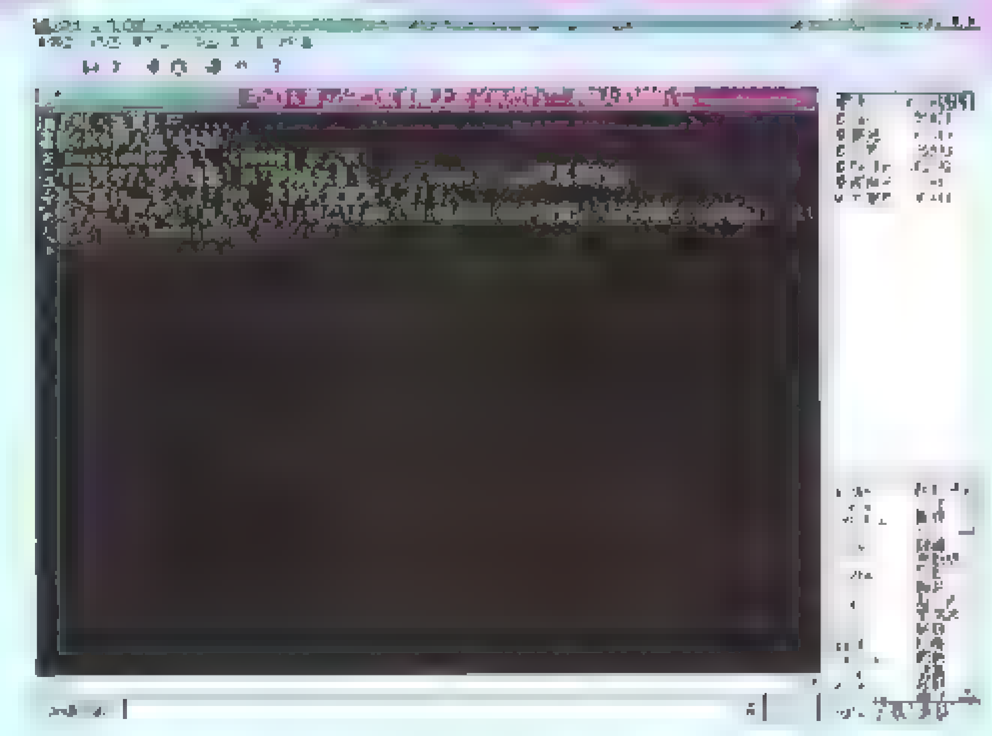
話說今年中文通訊軟體中最受歡迎的，莫過於資訊人所出版的CICQ了！CICQ使用簡單，伺服器就設在國內，擁有足夠的頻寬應付國內使用者的需求，而且最重要的，全程都有中文使用說明畫面！您再也不必和可怕的英文奮戰了！這軟體可在http://www.cicq.net/down-load使用瀏覽器取得，CICQ由於定位在個人通訊之用，所以和ICQ也大不相同，它完全沒有ICQ的許多煩人設定，只要安裝CICQ，按下註冊按鈕，就會自動到資訊人的中文註冊網頁上免費註冊CICQ號碼，由於每一步都有詳細的中文解

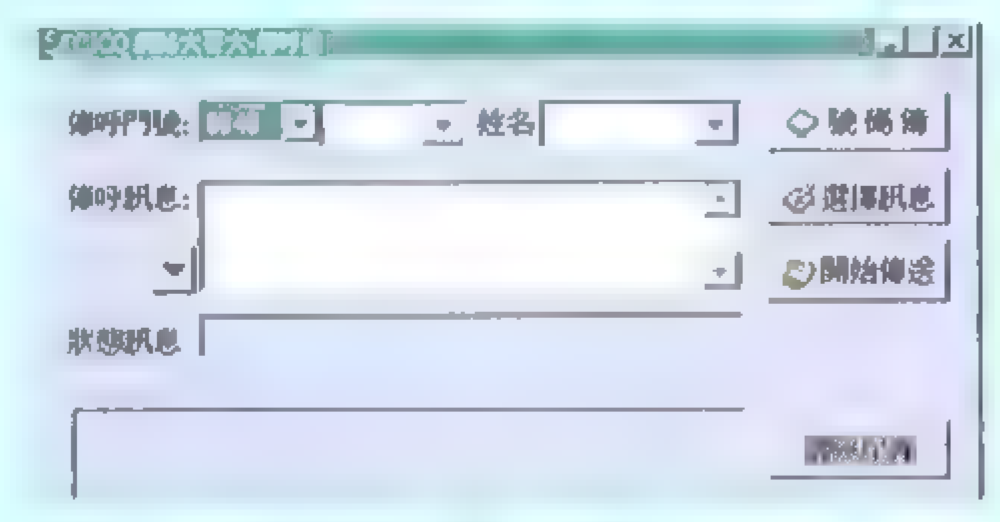


說，法蘭克就留給各位慢慢玩，不再解說了！要注意的是當您註冊完後就會得到您的CICQ編號，這時就可以把瀏覽器最小化或關掉，回到CICQ來，這時由於您已有了號碼，請不要再按下第一次使用的選項，直接進入已有號碼的選項，輸入您的號碼和密碼即可開始使用了！一開始系統就會要求您輸入您已知的朋友他們的CICQ號碼，以便做成通訊名冊，如果您實在不認識人，就直接按一下〈取消〉的按鈕，系統不會因為您這樣做而出任何問題的！當然，如果您想邀請您的好友使用CICQ，在此也有自動代您發出電子邀請函的功能。甚至您可以試著用個人基本資料查詢來找到您的好朋友哦！本版的CICQ除了發收個人訊息外，當然少不了線上多人對談，操作方式就像IRC一般地簡單，且也提供了許多呼叫器的訊息傳送，只要您有朋友使用列表中的呼叫器門號，就可以直接傳送訊息給他們哦！要注意的是您得知道您的好友用的呼叫器機型是中文機，英文機還是數字機！中文機能傳中文及數字訊息，而數字機則只能傳送數字訊息，不然傳過去的訊息可能就會沒人看得懂囉！目前最近版本的CICQ在表上的可傳送門號已經相當多了，大概市面上見得到的門號都可以傳送了！真是相當方便的功能哦！









CICQ的定位以及使用，就像大哥大手機一樣地簡單易用，功能方面也單純化了，很多原本花了許多時間才學會要如何使用ICQ的網友們這次可不必害怕了！法蘭克從下載安裝到使用只花了十分鐘的時間，真是輕鬆好用的個人通訊軟體！而且高科技都內藏於軟體內部沒讓您看見（比如使用CICQ傳訊，每筆資料都是經過加密編碼的哦！），絕對會讓您上癮的哦！趕快啟動您的瀏覽器，花個五分鐘上網下載來玩吧！

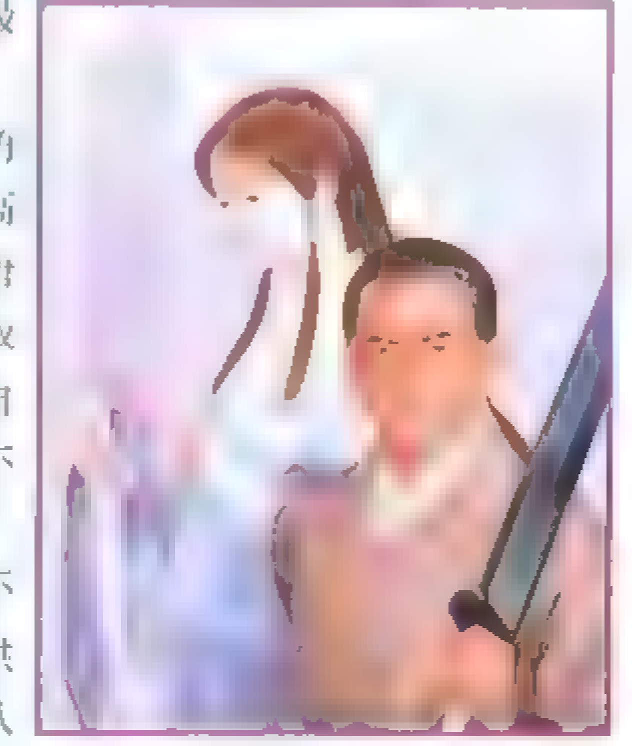
Driver與Modem的關係

Modem的驅動程式在PC的架構中雖然處於可有可無的地位上，但是在Win95配合上一些有額外語音，或FAX功能的數據機時，Modem的驅動程式就變得比較重要了！尤其是目前許多廠商拿到Rockwell的韌體後，都會隨自己的意再做修改，而且改來改去的後果竟然是搭配Win95附的56K標準驅動程式時會出問題！包括某些額外下達的AT指令不被接受，隨意設定暫存器造成連線連不上（筆者曾遇過只因為改變某些參數就造成了數據機再也不能連線的怪事，而且一換上由廠商提供的正確驅動程式就沒事了！），無法正確顯示連線速率（每次都顯示115200bps）等等怪問題，所以如果您下載的韌體內有附上驅動程式的話，最好是把它裝上了比較不會發生怪事！



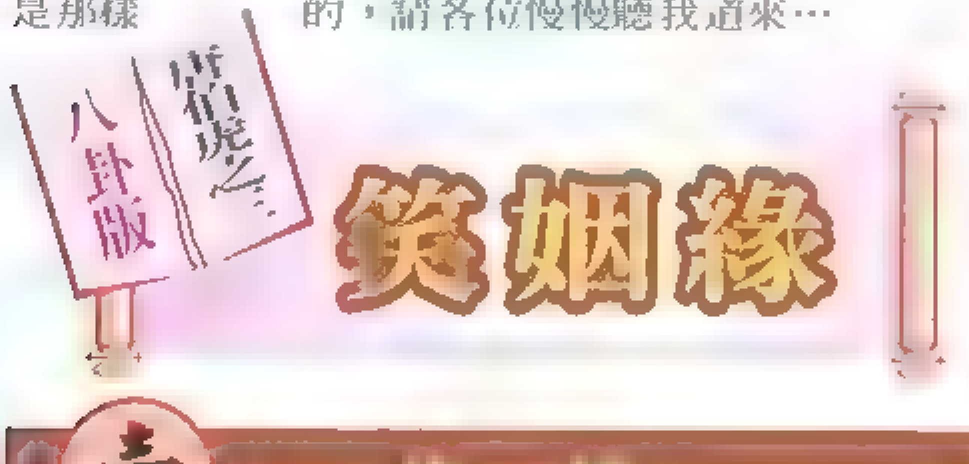
各位早安！非常抱歉，由於上個月去了南極一趟，所以上個月無法和各位見面，實在非常對不起。

從南極回來後，赫然發現桌上的信件已堆積如山，原來世間男女的感情問題竟如此龐大，真不禁想起了一句詩「問世間，情為何物，直教人生死相許…」嗯！想不到我楊過一生坎坷，卻還是面不改色，依然瀟灑〈老師！老師！你是唐小虎，不是楊過啦！〉



啊！對不起，最近看神鵰、玩神鵰，就把自己當成是主角了。嗯！也許等我高祖那套「江南才子唐伯虎」的遊戲出版後，每個人都會把自己當做唐伯虎也說不定，哈！哈！哈！

好了！既然對不起各位，在下就提供一個在下高祖的八卦，這是有關於「三笑姻緣」的由來。在今天，大家都把三笑姻緣美化了，可是啊！當初的情形卻不是那樣的，請各位慢慢聽我道來…



壹 第一笑



唐伯虎：想不到我年紀輕輕就娶了七個老婆，今天再來拜一拜，看看會不會還有機會再A到一個美嬌娘。

廟　祝：施主你又來了！沒想到我們這間廟是真靈，你每來求一次姻緣就成功一次，這次應該又是來求婚姻的吧　！

唐伯虎：老丈，這次你就錯了！我這次是來求健康的，唉！男人一過三十就四肢無力，更何況我家中還有七個老婆！

廟　祝：施主你要好好保重，不然建議你「蠻牛」也不錯用哦！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

唐伯虎：哇！想不到華老夫人這麼年輕，難道她都是吞豐瓶歐蕾？

秋　香：夫人，您可要小心，春雨過後台階濕滑，不小心就可能會滑一跤哦！

華老夫人：知道了，走吧！早點拜完就可以早點回家看日劇。

秋　香：知道了！

唐伯虎：夭壽又！差點看錯了人，我就想嘛！「歐蕾」怎麼會有如此可怕的效果？

廟　祝：華老夫人您好，又來上香了。您最近看起來真福泰，我想菩薩一定很照顧您。要不要多添點香油錢呀？

華老夫人：好！一定一定。〈死老猴又在死要錢了〉

秋　香：夫人，上香了。

華老夫人：好！〈請菩薩保佑我家老爺身體健康，不要拈花惹草，不然就讓他天打雷劈不得好死，財產全歸我所有〉

唐伯虎：〈哦！這輩子從沒見過像這樣的美女，與她一比，我家那七個都像是母豬般了。對了！想一想辦法讓她注意到我〉喂！華老太婆，妳怎麼可以把轎子停在大廟門口呢？妳以為有錢了不起呀！這路是大家的，每個人都能用呴！

秋　香：哈！你是白癡呀，那不是我家的轎子，那是廟裏要燒的王船啦！

唐伯虎：〈她笑了、她笑了！為什麼她對我深深一笑？我是不是已經擄獲她的心了？哇！我出運了、我出運了！〉咦！人呢？怎麼一轉眼就不見了？快、快追！



船　夫：有沒有人要搭船的啦？有沒有人要搭船

的啦？過河只要五兩銀子就好，有沒有人的啦？有沒有人的啦？

唐伯虎：喂！船家，你有沒有看到一個老太婆和一個年輕漂亮的女孩？

船　夫：老兄，你要搭船嗎？

唐伯虎：喂！我在問你，有沒有看到一個老太婆和一個年輕漂亮的女孩？

船　夫：你要搭船我才告訴你，不搭那就算了！

唐伯虎：〈這死船夫不會是在誆我吧？〉好，你說！

船　夫：不，你先上船～順便請問一下，你會不會游泳？

唐伯虎：廢話！哥哥我是海陸的，那有不會的！〈先騙他再說！〉

船　夫：那你就上船嘛！廢話那麼多！

唐伯虎：〈死船夫，我吃定你了！〉敢問大哥尊姓大名？

船　夫：你問我啊，我姓米叫田共，你可以直接叫我米田共就好了。

唐伯虎：〈哇！又被誆了一次〉，請問田共兄，你可知道那姑娘的下落？

船　夫：噢！那姑娘坐了一艘船先走了，不然我幹嘛叫你上船？看你衣冠楚楚，怎麼腦筋裡裝了一堆漿糊呢？

唐伯虎：〈氣死我了！連一個船夫都鬥不過，那還能叫做江南才子〉，那有勞田共兄幫在下追趕了！

船　夫：你這人也真是笨耶！我現在不是在追了嗎？坐好，不然掉下去自己負責！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

華老夫人：秋香，把我這洗腳水拿去倒了。

秋　香：是，夫人。〈夫人的洗腳水好像又變臭了，快拿去倒吧！免得不小心濺了自己一身〉，咦！旁邊怎麼停了一艘船？管他的！

唐伯虎：哇！誰把尿水隨便往外潑呀！真是臭死了！

秋　香：哈！對不住啦！又是你這個呆子，這不是尿，是洗腳水啦！

唐伯虎：〈她又笑了、她又笑了，她又對我深深一笑了！她是不是真的已經要以身相許了？哇！福氣啦、福氣啦！〉姑娘請了！練獲姑娘的水，使我詩興大發，真是承蒙玉女銀盆，灑了小生卑身甘雨。

秋　香：公子好風趣。〈這人是瘋子不要理他，快進去裏面〉

唐伯虎：喂！姑娘、姑娘別走啊！〈怎麼走那麼快呢？〉

船　夫：不用叫了，人家已經走遠了，你還真像隻呆頭鵝耶！好啦，我繼續追下去，不過銀子要多五兩！OK？



唐伯虎：不知道這位姑娘家住何方，唉！真想馬上把她迎娶過門。

船　夫：小伙子，姻緣這種事是急不得的，像我米田共等了我老婆三年，才風風光光地把她娶到手，你啊，慢慢等吧！

唐伯虎：〈我那會像你這種牛屎！〉對、對，你說的對～麻煩你開快點好嗎！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

華老夫人：秋香，等會兒妳把一些軟細物品整理一下，再勞煩那些苦力搬到我們府第來，妳就乘轎隨後跟上。

秋　香：是！夫人。有勞各位大哥們，搬完後自有三十兩銀子的工資，請動快些！

唐伯虎：哇哈！找到了、找到了，真是皇天不負苦心人啊！

船　夫：鬼叫、鬼叫什麼，才追了十分鐘，就說什麼皇天不負苦心人！我看你也跟著我的名字叫好了，就叫「米田共一堆」如何？

唐伯虎：〈真囉嗦〉好、好，快靠岸、快靠岸。

秋　香：〈咦！這呆子又來了，不知他要幹什麼？〉

唐伯虎：姑娘有禮了，不知姑娘是否願意與在下永結同心，遨遊天際？

秋　香：什麼？〈這呆子真的是頭殼壞了〉。哈！

唐伯虎：〈哇！又笑了、又笑了，我看她這輩子沒有我不行了？譽搭哩妹啦！又，譽搭哩妹啦！〉

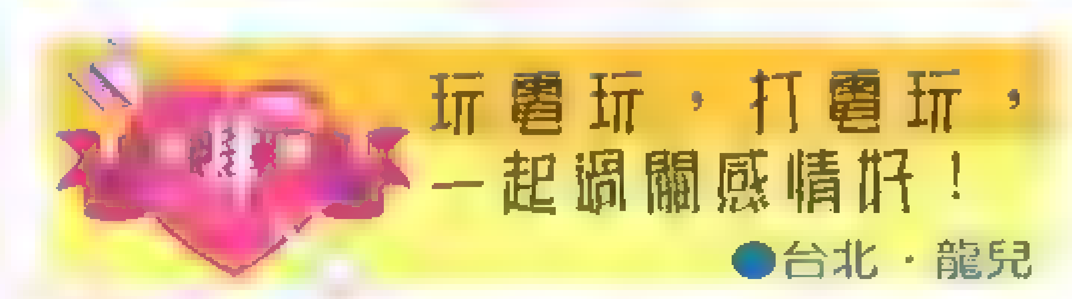
秋　香：這位兄台真風趣。各位苦力大哥，勞煩各位幫我把這個無賴打到殘廢，老夫人重重有賞！

苦力頭：各位同志在高呼百戰百勝之後，往前殺！

眾苦力：百戰百勝！殺！殺！殺！

唐伯虎：救命啊！救命啊！不要打那裡啦！…救命啊！

各位讀者，您看，沒想到我頂頂大名的高祖竟然也會如此淒慘。所以啦！在情海浮沉的才子佳人們，好好加油吧！OK，我們開始上課！



我煩惱了好久，不知道老師可不可以幫我指點迷津？我有一個男朋友，可是啊！他



不負責戀愛學堂

不負責戀愛學堂

每天都只知道玩電玩，就連談話的內容也都是有關於電玩，但是我卻沒半點聽得懂的。

有一次，我說要叫他跟我去逛街，他說他快過關了，叫我自己去。氣死我了！我都不知道究竟我是他女朋友，還是電玩是他女朋友？老師，教教我該怎麼做好嗎？

對就點頭，錯就搖手！小唬老師大蓋說

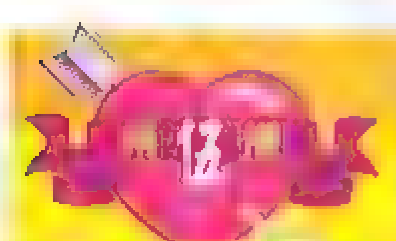
A 哇！終於可以回答女性讀者的來信了。對於妳的遭遇，老師深感同情，但是老師還是要站在公正的立場來講一句話，就是—「那個男人不愛玩電玩呀？」。

其實，老師本身也是電玩的愛好者及支持者，有時遊戲一玩就會完全融入劇情之中，而心情也會隨著遊戲劇情而起起伏伏；當要過關時，更是把「它」當成一種生命必經的過程。所以囉！那種又喜愛又怕受傷害的心情，除了所有的電玩同好之外，是不會有人了解的。



OK！那老師就教妳具有革命性的一招「以其人之道，還治其人之身」。首先妳必須要有背水一戰的決心，接著更必須要有抗戰到底的經濟支援。做了這樣的準備之後，我們就可以前進到電腦遊戲專賣店，好好的選購幾本雜誌及幾個遊戲，像「軟體世界」雜誌就是不錯的選擇；而遊戲部份則必須從兩個部份下手，在培養興趣方面「神鵰俠侶」、「紅樓夢」倒是不錯的選擇，在了解男人世界方面，我想「風雲」、「劉備傳」等應是必修的課程。

如此一來，在早晚努力兼修的狀態之下，不出一個星期，妳就可以和他侃侃而談了；等妳培養出興趣之後，當他要約妳去逛街，妳就可以告訴他「自己去，我快過關了」，說不定，以後妳們就是一對人稱人羨的「電玩情侶了」！好好加油並祝妳早日成功！



來看戲，去遊戲，感情要好不兒戲！

●台中．半貞書



偉大的小唬老師您好！您知道嗎？您是我今生崇拜的偶像，所以您務必幫我解決這個問題；我的問題存在已久，希望在經過老師的指點之後，就畢其功於一役。

我的女朋友是資訊系的，她的觀念蠻先進的，而且她也喜歡玩電腦遊戲，但是她就是不喜歡我看布袋戲，但我實在是沒有布袋戲就活不下去的人啊！舉凡霹靂、天宇，我都沒有辦法割捨，我女朋友說，如果再沉迷下去的話，我就吃不完兜著走！唉，是不是魚與熊掌真的無法兼得，告訴我吧！

對就點頭，錯就搖手！小唬老師大蓋說

A 想不到我唐小唬已經變成了年輕人們偶像了，哇！哈！哈！〈老師，形象，形象〉嗯，既然你把我當偶像來對待，那我當然要搬出所有的絕學來報答你的恩情。好，咱們言歸正傳！

今天遇到的同好還真多，老師我也是傳統的布袋戲迷，還常常幻想自己是那個真性情的「狂刀」耶！所以啦，天宇、霹靂我也完全都沒漏過，想要教我一集不看，那倒不如殺了我好了！

唉，老師真的很了解你的心情，所以要解決你的問題只有一招—「以子之矛，攻子之盾」！首先呢，我們分析一下你女朋友的個性與興趣。以資訊系的女生而言，多半是聰明伶俐略帶一些小脾氣，而大部份都具有勇於嚐試新鮮玩意兒的超人意志，所以要攻破她的心防應該是非常容易的！

以你所說的看來，你女朋友應該也蠻喜歡電腦遊戲的，哈！那就沒問題了。老師記得，世面上有一款電腦的布袋戲遊戲「霹靂幽靈箭」，只要你略施小技巧的告訴她「這款電腦遊戲好難哦！都不能過關」，如此一來，定會激起你女朋友的鬥志，等她一關一關破了以後，依我看，差不多她也會迷上了布袋戲了；以後你們就可以結伴到虎尾去觀光遊覽了，對嗎？

所以，你一定要好好地堅持，魚與熊掌也可以成為「熊掌魚飯」這一道美食哦！試試結果如何，再好好答謝我這個偶像吧！



跑一跑，跳一跳，碰在一起緣份高！

老師你好，我是一個很害羞的男孩，今年17歲，我的興趣是看書、聽音樂、玩game還有上網，但是我卻還沒有談過戀愛，像我這樣的男生，不知道有沒有機會談談戀愛？

每次只要有女生和我講話，我就會全身發紅發熱。真的！從臉紅到屁股的感覺還真不好受，可是在網路上，我卻神勇地像個才子般，唉！我是不是有雙重人格啊！怎麼辦，我的青春期就快過了怎麼

辦！老師，給我建議啦！

對就點頭，錯就搖手！小吼老師大聲說

A 一看到這麼年輕的朋友寫信給我，我就覺得非常感動，想起老師17歲那年，還是一個土土的鄉下小孩，背著重重的書包，戴著厚厚的眼鏡，拿著很難的英文，呆呆地望著隔壁女校的女生。唉！老師的青春也不是那麼的燦爛，但是只要是偉大的讀者大爺的問題，在下就有義務幫你「藥到命除」～不，是「藥到病除」。

現在我們要談的是「害羞」這個症頭。其實嚴格說起來，這種症頭是無藥可醫的，要改善它，只有從自己本身的心態重新出發。老師發現，你的興趣雖然都很好，但是實在都太靜態了，在家裡蹲太久可是會悶出內傷的。

老師建議你，有事沒事就多去參加活動，現在的活動服務員們都是非常親切，完全不會讓你有怕生的感覺；多出去走走，多增加你的人際生活圈，你就會發現這世界其實是很大的。與人相處久了以後，不管你和誰說話，保證你永遠不會緊張也不會臉紅，就連總統也一樣哦！

所以，小才子！多出去跑一跑，多出去跳一跳，要嘛入情網的緣份，就會很快地被你碰到，努力奮鬥吧！好啦，老師還要趕飛機到剛果，所以「下課囉」！



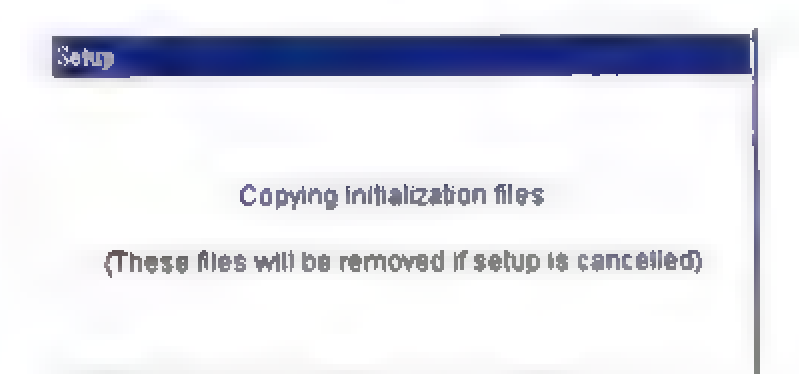
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

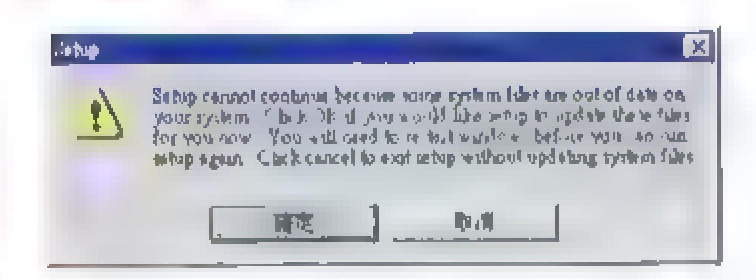
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



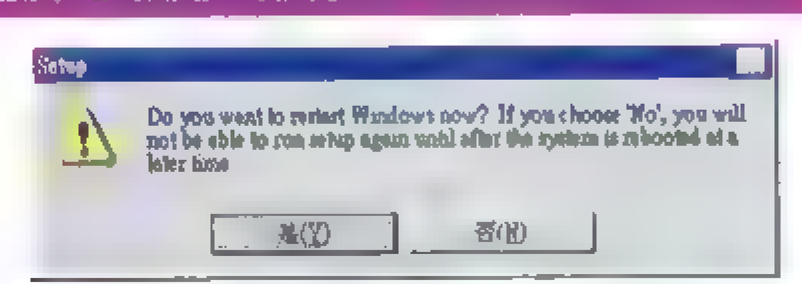
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下"確定"－因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"－不更新且離開。

（請按下「確定」進行更新，接著會出現下個訊息）



訊息內容：

"是(Y)" 重新開機

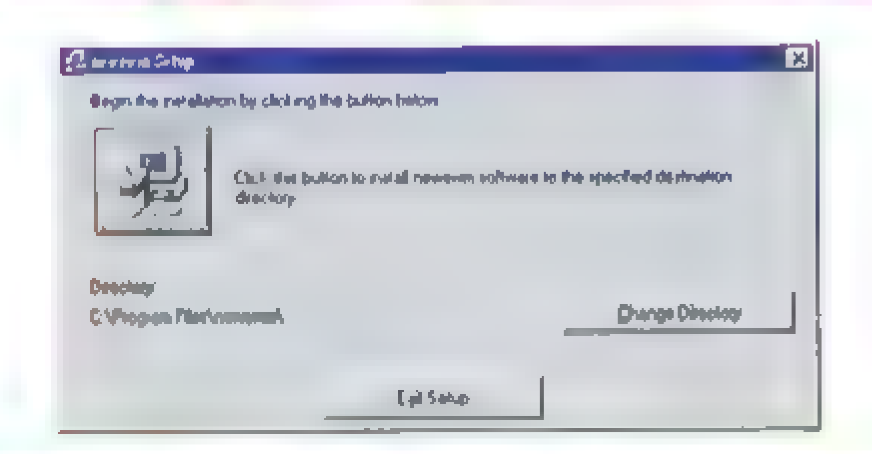
"否(N)" 若無重新開機，將無法繼續安裝。

（請按下「是(Y)」重新開機，開機後再次執行"setup.exe"重新安裝）

步驟（3）



（按下「OK」進行安裝，接著出現下個訊息）



（出現安裝圖示後，按下此圖示鈕進行安裝）

"Change Directory"－更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> ∴注意事項：
> "開始"→"設定"→"控制台"→"顯示器"→"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

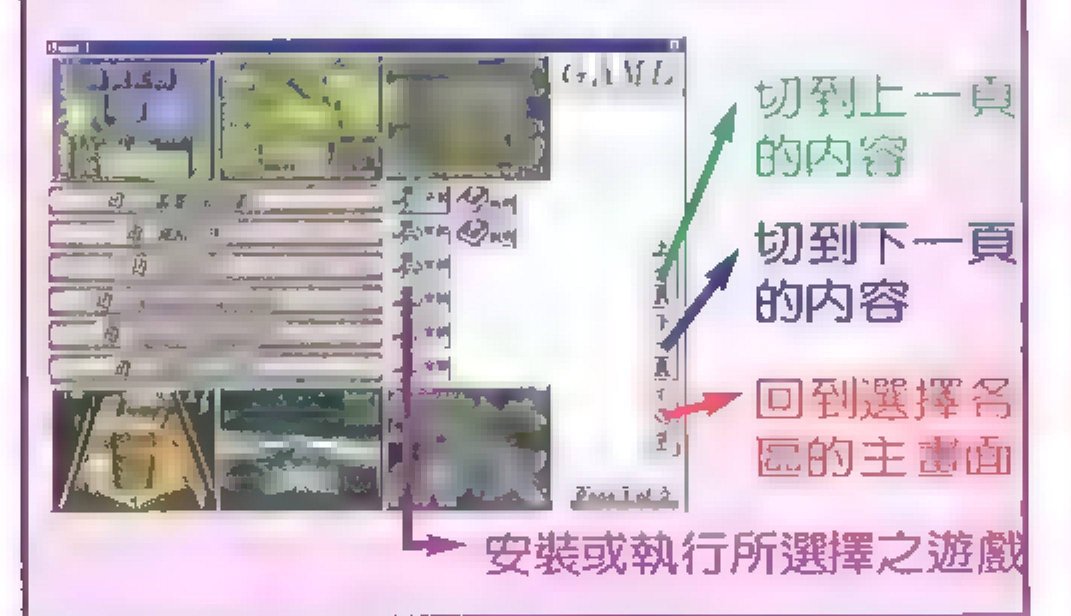
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域

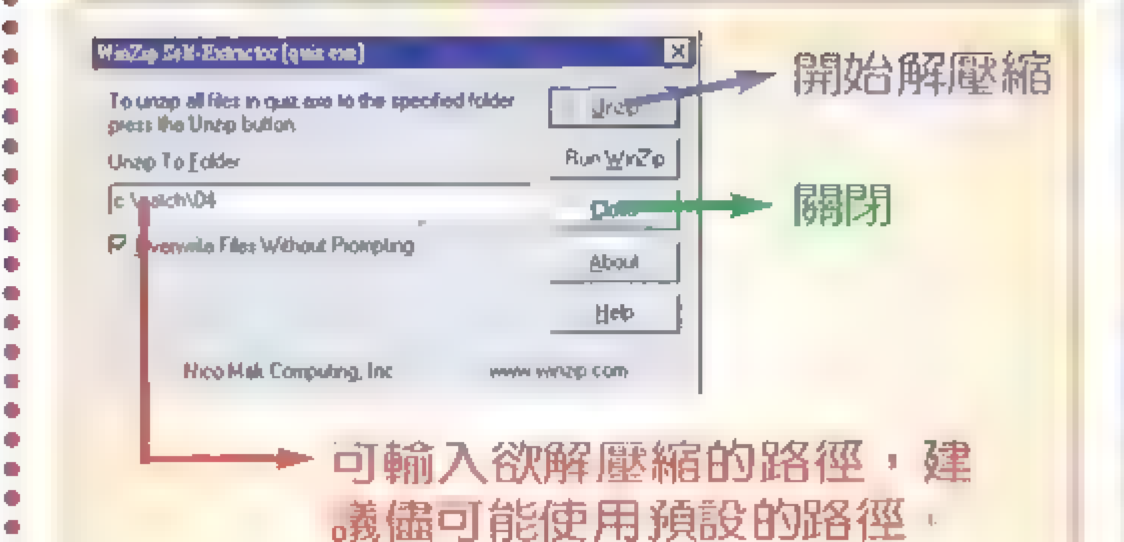


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

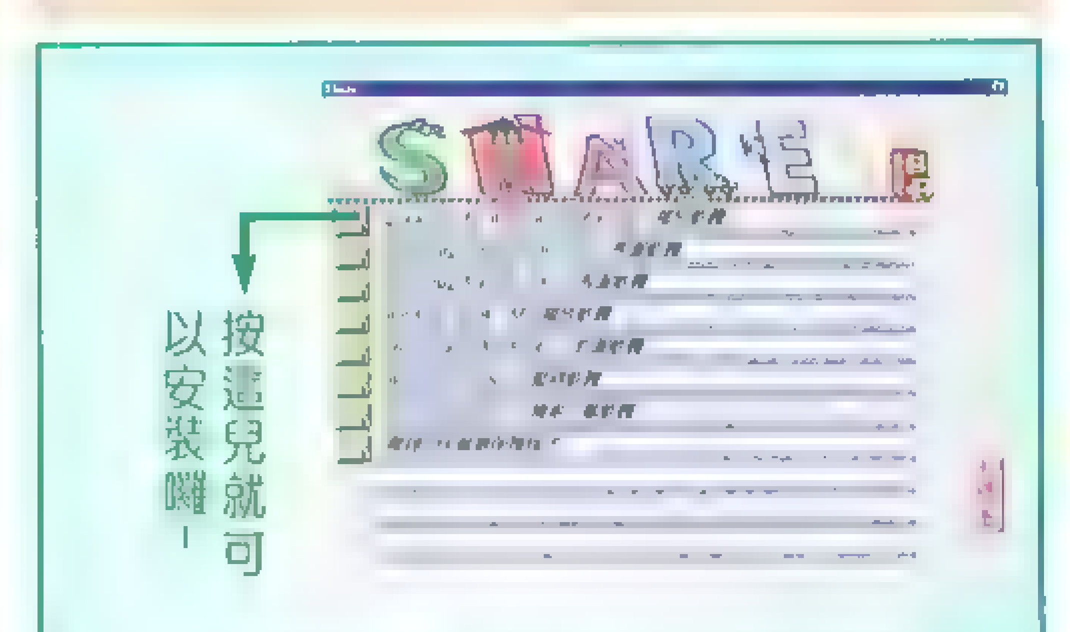
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

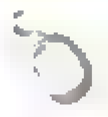
遊戲操控鍵

大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。



大蕃薯網路遊戲

解壓縮後，執行 "readme.txt"





Dominant Species



安裝後執行



 ↑ ↓ ＝ 前進、後退　 ← → ＝ 平移

 Shift ＋  ← → ＝ 左、右轉

Shift ＋   ↑ ↓ ＝ 上、下看

 Ctrl ＋ ↑ ↓ ＝ 上、下移動



 M ＝ 地圖

 N K J H ＝ 訊息欄

Esc ＝ 主選單



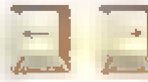
Space Mobile Armor Division



安裝後執行

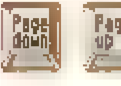
 1 2 3 . . . . 0 ＝ 武器切換



↑ ↓ ＝ 前進、後退　 ← → ＝ 左、右轉

C ＝ 蹲下　 Space ＝ 跳

 < > ＝ 平移　Ctrl ＝ 攻擊

   Page Down　Page Up ＝ 上、下看　 I ＝ 物品



 B ＝ 視角切換　  Esc ＝ 主選單

※請將螢幕解析度設定為1024X768※



鐵路大亨 2

安裝後執行



※請將時間調至1998年10月※



Heretic II



安裝後執行



← → ＝ 左、右轉　↑ ↓ ＝ 前進、後退



Ctrl ＝ 攻擊　Esc ＝ 主選單



A ＝ 跳躍　Z ＝ 蹲下



~ ＝ 訊息欄　Space ＝ 動作

< > ＝ 平移

1 2 . . . . 7 ＝ 更換武器

左鍵 ＝ 攻擊　右鍵 ＝ 前進



Top Gun Hornet's Nest



安裝後執行



↑ ↓ ← → ＝ 方向鍵　Esc ＝ 主選單

Space ＝ 火炮　Ctrl ＝ 飛彈

X ＝ 武器切換　Tab ＝ AA/AG模式

F ＝ 襟翼　G ＝ 起落架

B ＝ 空氣煞車　~ 1 . . . 6 ＝ 節流閥

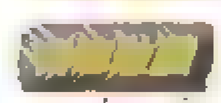
C ＝ 金屬誘餌　V ＝ 熱欲誘餌

A ＝ 後燃器　F8 ＝ 視角切換

PAD 1　PAD 2 . . . . . . PAD 9 ＝ 座艙視角

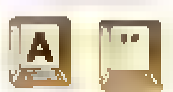


Microsoft Pinball Arcade



安裝後執行









Shift (L) (R) = 擋板　A ↑ = 上擋板

Z / Space = 掀檯　↓ = 發球



Snow Wave：Avalanche



解壓縮後，執行 "setup.txt"



← → = 左、右轉　↑ = 加速

Shift　Shift = 平衡



Future Cop：LAPD



安裝後執行















← → = 左、右轉　↑ ↓ = 前進、後退

Alt = 火炮　Space = 重武器

C = 特殊武器　X = 跳躍

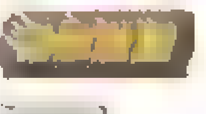
Ctrl = 動作鍵　Z = 目標切換



O.D.T.



解壓縮後，執行 "odt.txt"

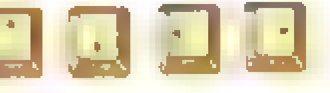








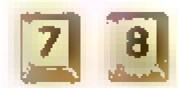




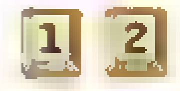
















F1 = 操作鍵說明　Space = 跳躍

↑ ↓ ← → = 動作鍵　Ctrl = 發射武器

Alt (L) = 蹲下　7 8 9 0 = 施法術

1 2 ... 5 = 武器切換　Esc = 主選單









遊戲安裝路徑

於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列

試玩區

大蕃薯網路遊戲	Win95	\Fysw\fysw.exe
鐵路大亨 2	Win95	\Ty2\setupex.exe
Heretic II	Win95	\H2_demo\h2_demo.exe
Microsoft Pinball Arcade	Win95	\Mspinbal\mspinbal.exe
Top Gun：Hornet's Nest	Win95	\Hornet\setup.exe
Future Cop：LAPD	Win95	\Fcop\fcop.exe
O.D.T.	Win95	\Odt\odt.exe
Snow Wave：Avalanche	Win95	\Snow\snow.exe
Dominant Species	Win95	\Ds\setup.exe
Shogo：Mobile Armor Division	Win95	\Shogdins\shogdins.exe

展示區

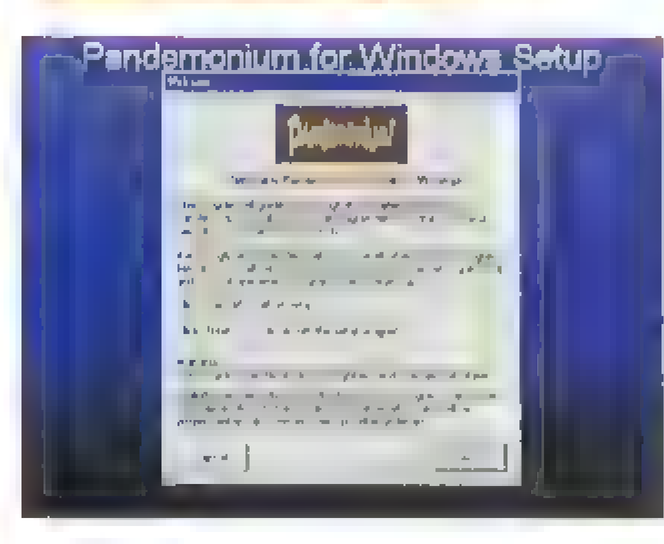
大富翁4	Win95	\R4demo\r4demo.exe
三界諭2：真愛不死	Win95	\3k2\3k2.exe
Drakan：Order of the Flame	Win95	\Drakan\drakan.avi
Giants	Win95	\Giants\giants.mpg
Werewolf：The Apolcalypse	Win95	\Were\were.exe
賭神2000	Win95	\Gb2000\start.avi

3D魔[illegible]戰 Pandemonium
國內版

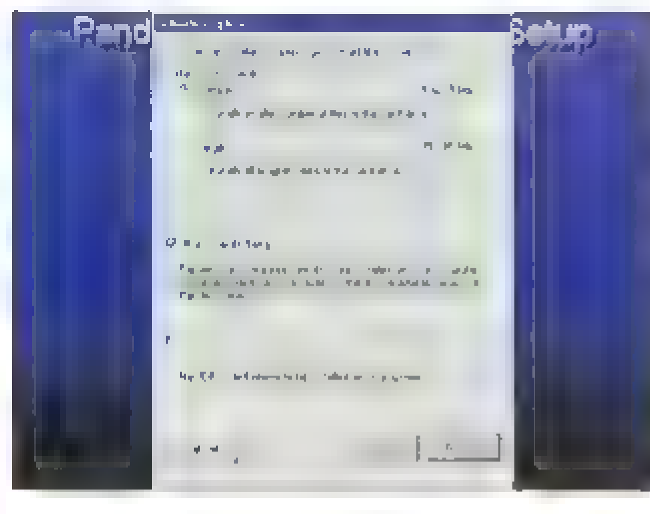
系統需求 8

多媒體電腦Win95作業系統

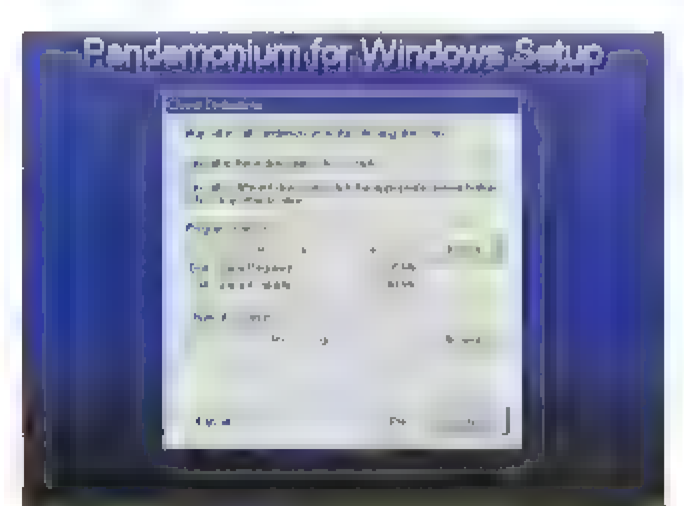




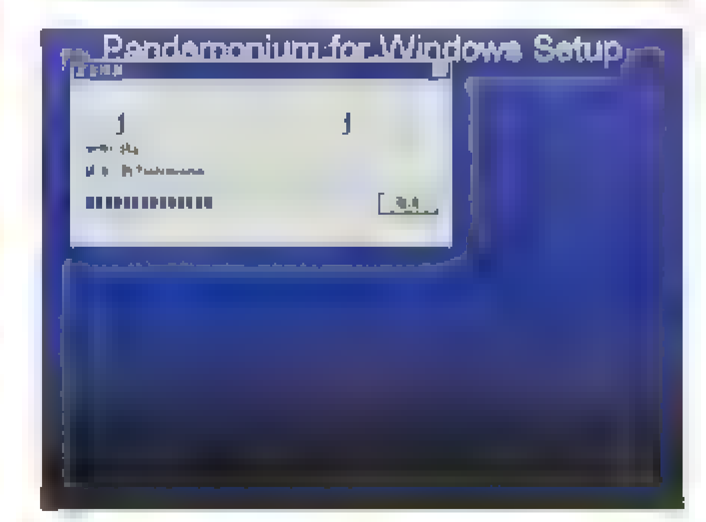
1.將光碟放入光碟機中，執行“setup.exe”進入安裝畫面



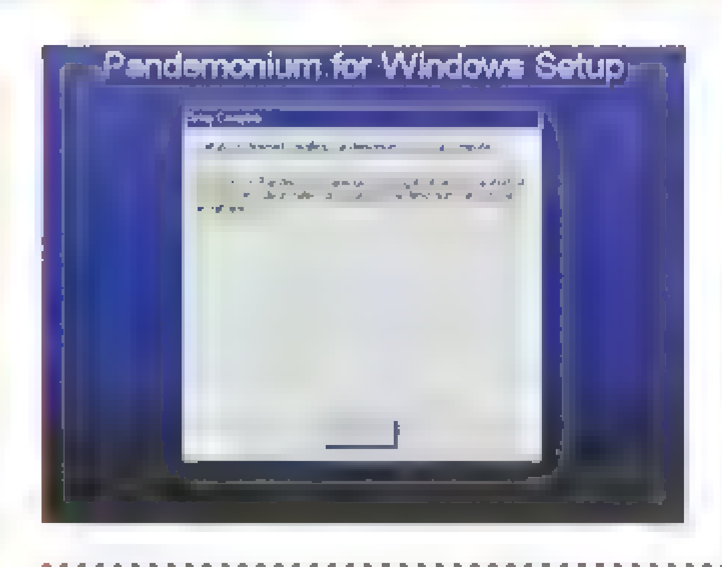
2.可選擇安裝方式“Compact”、“Large”兩種；若已安裝過DirectX驅動程式，則“Run DirectX Setup”可取消打勾；若你有3DFx巫毒卡，可勾選“Use My 3DFx Accelerator Card”，遊戲將更為精彩



3.遊戲安裝路徑，按“Finish”繼續



4.遊戲安裝中。



5.按下“OK”完成安裝。

開始遊戲 8



1.“開始”→“程式集”→“Crystal Dynamics”→“Pandemonium”→“Pandemonium”，遊戲的顯示方式，請自行選擇最佳的模式，按“Start”開始遊戲

操作方式 8



The Chessmaster 5000



將光碟放入光碟機中，系統就會自動啟動安裝程式，或執行“setup.exe”進入安裝程式。請自行參考畫面提示安裝。

本遊戲為鄉根園股份有限公司所提供，合法授權於購買本雜誌的消費者使用，不得非法進行轉售、拷貝。有任何問題，歡迎來電詢問。



鄉根園股份有限公司
Tel:(02)2567-1100-1164
Email:davidteng@sms.com.tw

現在訂閱

最是時候

遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

全球資訊網http://www.swm.com.tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806□□

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□□□

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第　　期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC
信用卡號：
信用卡有效期限：______年______月
訂閱日期：1998年　　月______日，訂購金額：　　　元整
信用卡持卡人簽名：　　　　（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：______（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：　　　　（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：
聯絡電話：(O)______(H)______
收書地址：______

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992



訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。



郵政劃撥儲金存款通知單

收款 帳號 4 1 9 4 1 8 8 5

戶名 智冠科技（股）公司

新台幣

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人 姓名

通訊處 □□□-□□

電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收款 帳號 4 1 9 4 1 8 8 5

戶名 智冠科技（股）公司

新台幣

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人 姓名

通訊處 □□□-□□

電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號

存款金額

電腦紀錄

經辦局收款戳

寄款人收執聯

□□□□□

寄件人：

地址：

（免貼郵票）

806□□

軟體世界雜誌社 收

高雄郵政18－69號信箱



通訊欄

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶 □續訂（訂戶編號NO. ______）
●年齡：______ 學歷：______ 職業：______
●聯絡電話：
●寄書地址：
●訂閱期數：—年—月—期到—年—月—期，共—期
●訂購其他產品：□過期雜誌 □遊戲軟體

名稱（期數） 數量 金額

______ ______ ______
______ ______ ______
______ ______ ______

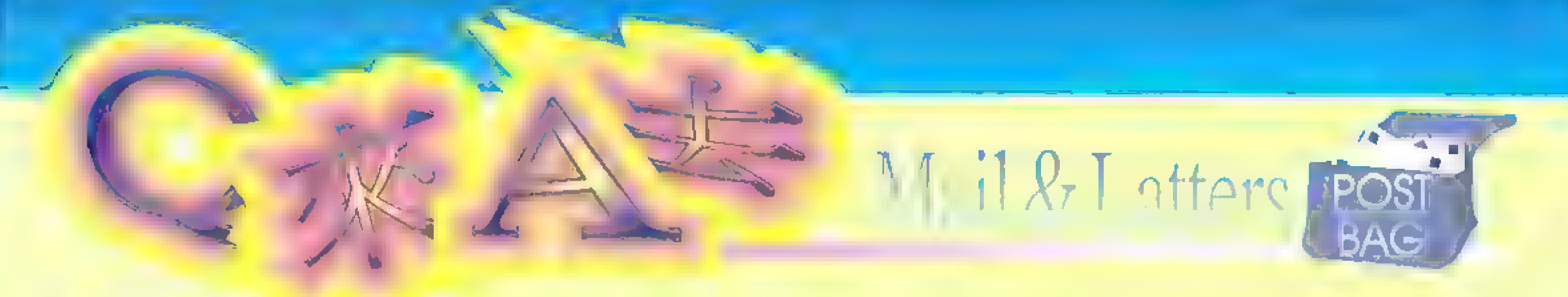
★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1.姓別：□男 □女 年齡：
學歷 [illegible]
職業 [illegible]
4.是否為本雜誌的訂戶：□是 □否
5.您從何處購買本雜誌（可複選）：□便利商店□書店□[illegible]
□展覽會場□唱片行□百貨公司□漫畫店
6.購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友口碑□店家推薦□好奇□其他
7.每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元
□10000（含以上）
8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1~3年□3~5年□5~7年□7~9年□10年
9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作□冒險□策略□養成
□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育
10.您此次購買的雜誌為第 期

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：______
對雜誌內容的意見：
理由：______
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？
______
您對本雜誌網站的意見？
______



- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場‥
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

出刊變慢？請你拭目以待！

SAM



為何雜誌一而再，再而三的延期出刊呢？沒次都晚拿到雜誌…大都是25日以後才拿到。

這是我的第一次寫信給你們。說實在的，比起你們同公司的遊××界之出刊速度，害我差一點跳槽；我從58期到現在的114期…期期都有買，但我覺得品質不斷下降，使我的購買信心也不斷下降…希望你們能再一次發出光明…（我在說啥丫？）但我由衷地希望你們能使軟世更加好看！

一個支持你們到死的忠誠讀者



多謝這位讀者的來信指教，這幾期我們雜誌的出刊時間確實有延誤，主要是受到一些因素…為了讓雜誌可以正常出刊，編輯部經討論後擬定了幾項解決方案，所以請拭目以待。

光碟讀不到！SOS訊號已收到！



可愛又帥的編輯美女、帥哥們妳（你）們好！小子我有Q想請你們SOS！

(1)最近我買了一台華碩主機板的電腦，內有S3顯示卡、36倍光碟機，但不知那裡出了問題；當我把光碟片放入時，讀了一會兒後卻停了下來，到我的控制台找，卻找不出毛病！如何解決？

(2)我去角書攤找你們五月號的雜誌，但找不到！我想要一份，不知是否可以施捨呢？（需要付錢的話，半價可以嗎？）還有庫存吧！

(3)如何使原有的RAM容量增加呢？壓縮安全嗎？

(4) Window 98下可使用Window 95的GAME嗎？如果不行，請指點明路如何解決！

I need your help! thank！

PS：如果能全回答，小弟在此說聲thank your answer



謝謝稱讚啦！看得已邁入中年的老編心花怒放，所以就回答你的問題啦！

(1)首先請確認在“我的電腦”或“檔案總管”中，看得到光碟機的存在。若找不到光碟機，有可能是你的光碟機沒接好，或者是沒安裝正確的軟體驅動；若找得到，就有可能是光碟機挑片或是光碟片的問題。另外，試試把光碟機的DMA讀取模式關閉，或許會有改善。

(2)你所說的是109期還是110期呢？據查證，公司內部還有這兩期的庫存，如果要訂購過期的雜誌，你可以打電話到（07）815 0988#263向訂戶組詢問相關資訊。

(3)你所指的應該是由第三波代理的“阿Q免加RAM”這一類的產品吧！透過這樣的軟體，能從原有的16MB增加到32MB甚至更多，對不想花大錢買RAM、已經無RAM可擴充的人而言，得確是個蠻好的產品；由於該軟體是借用你的硬碟空間來換取RAM容量大小，相信只要有個無壞軌的硬碟，應該可以確保資料的安全性。

(4)老編我也是使用Windows 98，到目前為止倒還沒有什麼Windows 95的遊戲不能玩的。

一顆西瓜劈兩半！一顆硬碟怎麼辦？



各位主A大大好，我是玩Computer的新手，如問題有點蠢，請多包涵：

(1)何謂分割硬碟？

(2)在甚麼情況下，電腦的執行速度會越來越慢？

(3)如果已經有Windows 98，要把Windows 95殺掉還是留著好？

(4)請問日文Windows系統哪裡有在賣？



(1)可別真的拿起刀子，往硬碟"割"了下去喔！分割硬碟是針對硬碟的容量而言。我們將硬碟的容量比喻成西瓜的大小：6GB的硬碟容量對切，就有兩個3GB的硬碟容量，將其代號為C、D，就有如擁有兩顆各3GB代號亦為C、D的硬碟，這樣懂了吧！至於如何分割，就要請你做點功課，翻翻介紹DOS有關磁碟指令FDISK的書籍了。

(2)打個比喻，身上背負的東西越少，跑起來是否比較快；排序過後的雜誌或資料，尋找起來比較有效率。電腦亦同，不要安裝些會浪費硬碟空間的軟體；工作列上不要驅動些非必要的軟體；硬碟定期排序整理，相信電腦不至於會越來越慢。

(3)建議新手留著比較好，雖然會佔些硬碟空間，總比殺錯了死當又得重灌好吧！假以時日，等你對電腦產生了莫大的興趣，再加上有著不屈不撓、好還要更好的心態，相信你會樂於在殺掉重灌的偉大工程中。

(4)日文的Windows版在國內的確少有人在賣，就算是各大電腦賣場也少有出售；大大翻了一下手邊的各種電腦雜誌，問到了一家"常卉科技有限公司"有在賣，是Windows 98完整版的，售價為6500元，Tel：02-2591-7255，劃撥帳號：18917181。

Shareware一籮筐，MegaDisc哪裡擋？



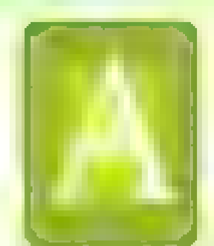
idx



(1)請問能不能知道自己的投稿（用E-mail）有沒有被選中？是不是能不能用E-mail簡單回個信告知是否有錄取？

(2)軟世每期都有附贈光碟，其中有個共享軟體區，提供了不少好東西，但是有時有有時沒有，這是為什麼？

(3)小弟我在網路上閒逛時，發現了不少"好康的"共享軟體想推薦給軟世的讀者，是否能用E-mail寄給你們？或有它種方法？



(1)如果你投稿秘技偵搜營或遊戲私房話，可以在每月截稿日後，大約30日時，EMAIL到editor@swm.com.tw這個信箱查詢是否已被錄用，但一切還是雜誌出刊為準，因為有時稿量若過多，可能會因版面的關係刪稿。

(2)MegaDisc的內容是以遊戲的試玩與demo為主，共享軟體算是「副業」，因為編輯定位與光碟容量的關係，我們無法像市面上專業的電腦雜誌提供一大票的共享軟體，有時則是應軟體廠商的要求才會提供相關共享軟體給讀者使用，如果在MegaDisc上找不到你想要的共享軟體，你可以寫信到chief@swm.com.tw來詢問，我們會提供你取得的途徑或資訊。

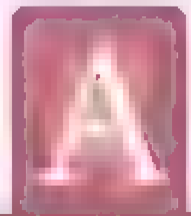
(3)謝謝你的好意，但請你將取得的網址寄來即可，否則雜誌有那麼多讀者，一人一信，每封還夾帶1MB以上的檔案的話，我看兩天信箱就爆爆了，這樣就不妙！

喜新厭舊又嫌煩？夢幻組合今出爐！

阿建



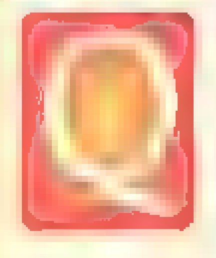
近年來電腦硬體的進步可說是一日千里，害生性喜新厭舊的在下不斷地跑電腦賣場更換更power的配備；在此是否可告知最TOP的電腦配備，讓在下一次購齊，免除奔波勞累之苦？



告訴你一個好消息！為了讓各位瞧瞧最猛、最酷的頂尖配備，編輯部將請駐美編輯收集各方最新資料，近期就會介紹目前最ㄅㄧㄤˋ的電腦配備哦！請稍加等待。

大編來一起來！看我一一解答

◎ 文凡



在下有幾個問題請教：(1)近來購買了智冠公司的『風雲』，在安裝裝完並啟動時出現了一個錯誤視窗，上面顯示『MMSYSTEM 266裝置無法載入，請檢查驅動程式』。要如何解決？MMSYSTEM 266是什麼？又要去那弄它的驅動程式？

(2)為何在111、112兩期都沒有遊戲私房話？

(3)貴刊出版日期不是每月20日嗎？為了何7-ELEVEN要在25、26日甚至27日才有？不是同步上市嗎？

(4)請問貴刊是否可開闢一個專欄，由編輯丟一個話題，讓讀者發表自己的意見or感想，再選出幾篇較好的文章刊登。

(5)請問『太空戰士七』是否有可能出中文版？

煩請詳細解答，感激不盡。

好個綜合性的問題！不過還難不倒老編。一一回答如下：

(1)這是因該遊戲在推出前播放動畫的程式有些問題，你只要上網到智冠科技的全球資訊網，到修正資料區中將『風雲無法啟動修正檔』下載便可解決。

(2)因為這兩期的稿件較多，所以先暫停一陣；現在該專欄又恢復營業了，還請大家繼續支持愛護。

(3)基本上算是同步上市，但由於這幾期雜誌出刊日期頗有延誤，才會二十幾日後才買得到，在此先說聲抱歉，我們將會積極趕回預定的20日。

(4)這倒是個不錯的主意，若編輯部評估過覺得可行的話，我們將會試辦看看。

(5)據在國內代理該遊戲的美商藝電表示，『太空戰士七』將不會出中文版，至於『太空戰士八』則會視其上市後的銷售狀況考慮。

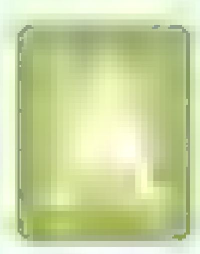
編輯手札讀後觀



李先生您好：拜讀了您的手札之後，有種似曾相識的感覺：大家從小就受日本的文化洗禮，或多或少都對日本有著些許憧憬，只是程度的不同罷了。筆者有幸因公出赴日多次，深感我們要學習之處實在甚多。

行筆自此，筆者有些小小的建議：筆者應算是一位老玩家了，從APPLE的CALL-151到各式遊樂器，中、英、美、日、德等各國的遊戲雜誌也都有，當然也花下了大筆金錢，但從不後悔。以前筆者從不投書至任何國內遊戲雜誌，因為國內遊戲雜誌絕大部份均翻譯國外的遊戲雜誌，而且翻譯得很奇怪；有的乾脆拿廠商文案修改一下，甚不用心的就上市了，讓筆者不知從何寫起。但近來軟體世界許多進步亦都是大家有目共睹的，有些文章更是令人印象深刻。但筆者仍建議貴刊編輯部[illegible]加強。

筆者讀了苗振宇先生專訪INTERPLAY的文章，更是給予高度的肯定：筆者亦曾以E-MAIL與苗君談到Fallout2不知是否會有更深入的報導。經瞭解Fallout2媒體test版本貴刊已收到，希望能有更多介紹。



多謝Williams兄的來函鼓勵及指教，讓編輯部同仁們感到一股暖流。有關Fallout2的報導，據消息指出，國外的正式版已經推出了，在十一月底時應該會在國內上市，不知你是否感到振奮？

試玩版有問題！到底怎麼回事？

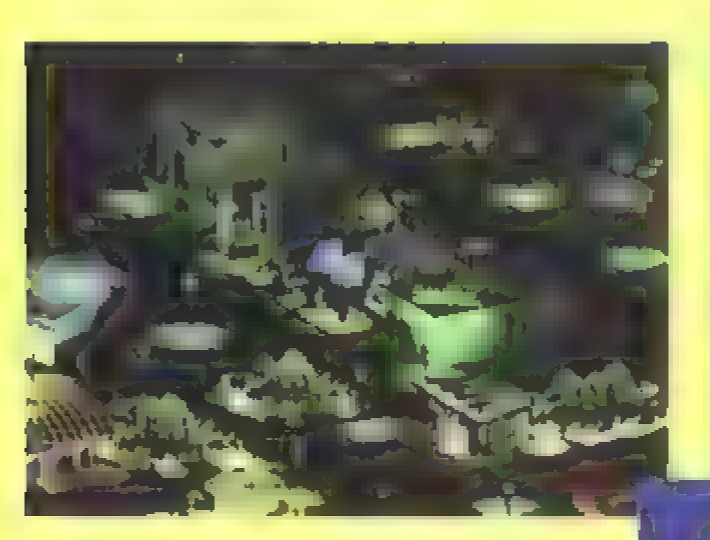
我是貴刊忠實的讀者，因為貴刊所提供的光碟中有許多遊戲的試玩版，可以讓我玩到一些尚未上市的新遊戲；不過在115期的光碟中有個「真命天子」的試玩版好像有點奇怪！是遊戲本身的問題嗎？

根據提供該試玩版的華義國際之人員表示，由於在當初提供試玩版時不慎弄錯版本，所以會有點問題，到時推出的正式版將會把這些地方改善，請讀者放心。


夢幻
4WD
DREAM
四驅車
1999年初
發行預定
蒐集各式極速配件，創造超炫的獨創車種，
挑戰多變的惡魔賽道，
實現興建環市賽道的夢想！
由小精靈導輪至手工繞線超扭力馬達，
數百種不同特性的配件！
由世紀末直線至惡魔大迴旋，
數十個奇異組合的賽道！
POWER
DREAM CAR
引爆99年狂飆大挑戰
決戰磁片

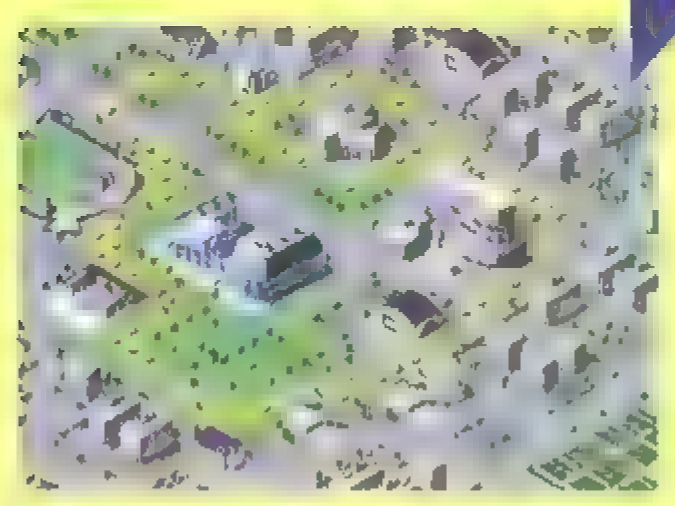
虛擬人生

VIRTUAL LIFE



EQ測驗，性格養成，
遊戲越玩越像你。

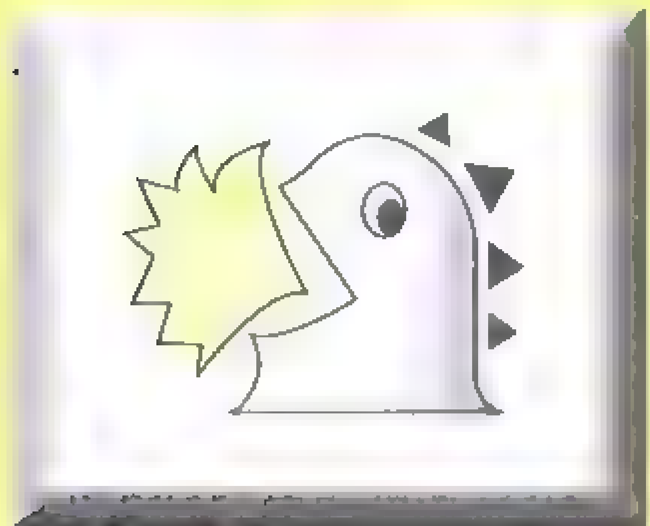




誰說人生不能重來

個性化培養

根據最新EQ設計，隨著遊戲的進展，慢慢的養出來的人，就越來越像你啊！看看將來能當上什麼！



超親和力遊戲



大富翁式的操作，老少咸宜，一打就上手！

多樣化任務



多重任務選擇，考驗你的智商，向冒險王的稱號挑戰！翻新花樣，既動腦，又刺激！

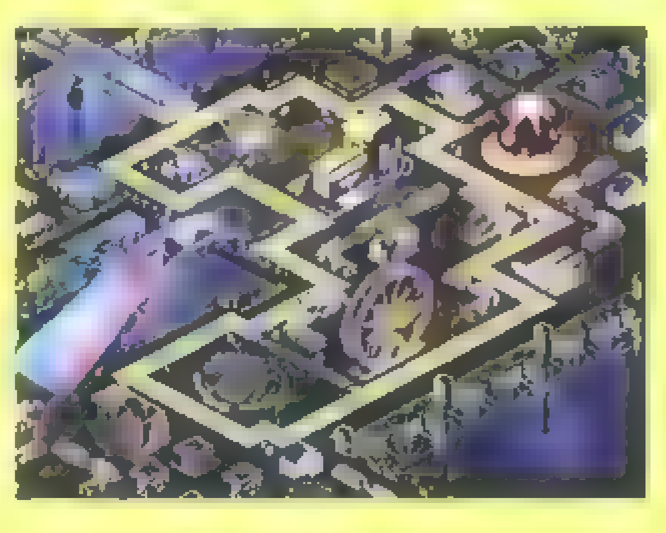
華麗3D地圖，精美人物造型



美輪美奐的地圖，俏皮可愛的人物，連怪物也是可愛非凡，令人捨不得把他K了

BigCake

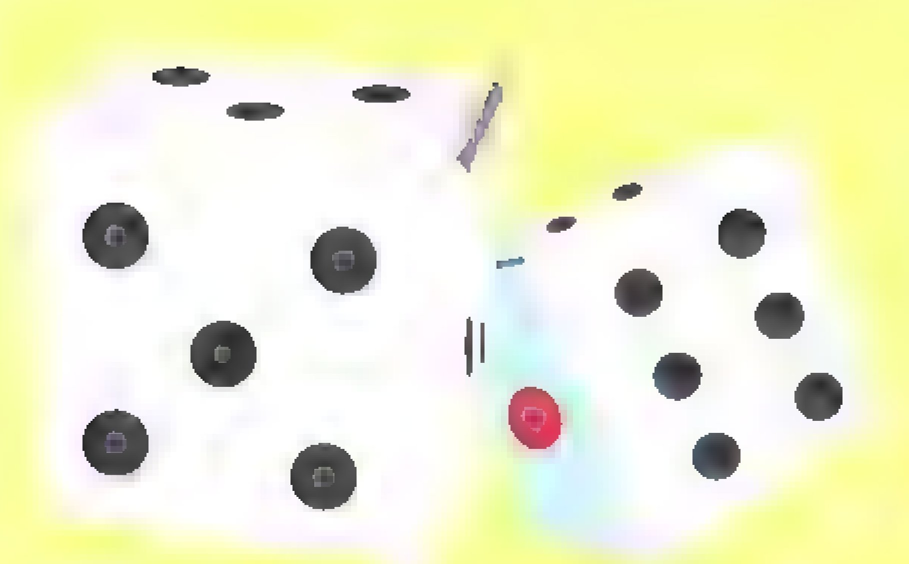




即時性戰鬥紙牌系統
華麗3D的地圖場景



VL人物選美大賽

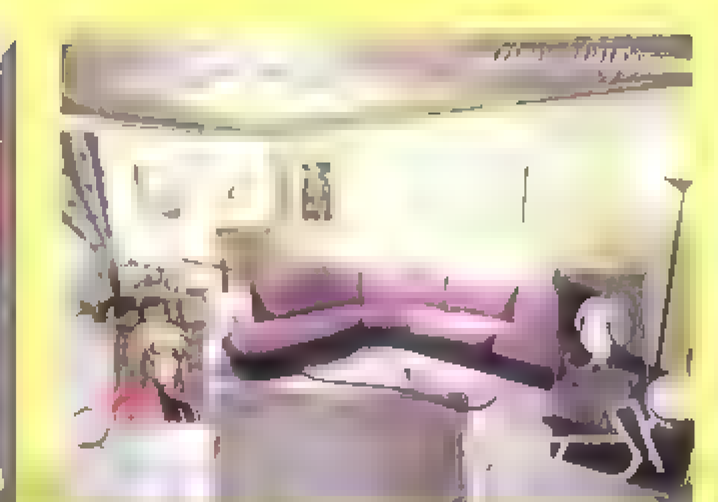


岡業資訊 年度鉅著

即將登場



角色鮮活
任務多重
接受智商大考驗







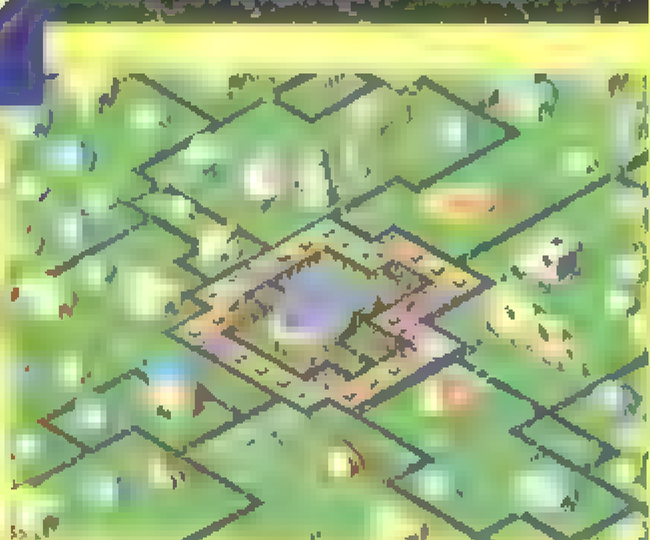
全球第一套
"體驗式" 遊戲





完全模擬人生過程
多線發展多種結局
掌握自己的命運





OKNet™ 岡業資訊
台北縣新莊市五權二路26號七樓之
TEL:(02)2299-5005 FAX:(02)2298-0590
http://www.oknet.com.tw

要打工 當然找最好玩的！

展後慶功

工作=快樂

現在起，歡迎你——

Enjoy this job!!

年底資訊展即將來到，我們需要一羣熱情開朗的短期工讀生，竭誠歡迎你（妳）加入我們的工作行列！

條　　件：年滿17歲，敢喊敢叫，活潑開朗
地　　點：台北、台中、台南、高雄
性　　別：重男輕女
薪　　津：一小時100元
午　　餐：我們請客
報名截止：87年11月30日

台北展
期間：87.12.04～87.12.13
　　　88.02.25～88.02.28
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台北世貿（台北市信義路5段5號）

台中展
期間：87.12.18～87.12.23
　　　88.03.12～88.03.15
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台中世貿（台中市天保街60號）

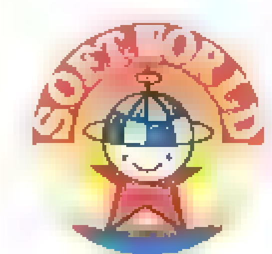
台南展
期間：87.12.29～88.01.03
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：台灣貝汝展覽中心(仁德館)
（台南縣仁德鄉中山路10巷16號）

高雄展
期間：88.01.09～88.01.17
　　　88.04.02～88.04.06
時間：AM:9:00～PM:17:00
地點：高雄世貿（高雄市凱旋四路600號）

意者請詳填：姓名／性別／出生日期／電話／呼叫器／星座／血型／身高／體重／學校／科系／聯絡住址／喜好興趣／專長等個人資料及選擇能全程參加之展期號碼（可複選）

1．台北87.12.02~87.12.14　　5．台北88.02.23~88.03.01
2．台中87.12.16~87.12.24　　6．台中88.03.10~88.03.16
3．台南87.12.27~88.01.04　　7．高雄88.03.31~88.04.07
4．高雄88.01.07~88.01.18

寄回：高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
智冠科技 新廣部 陳育惠 小姐
應徵者請務必附一張清晰之近期生活照



智冠科技股份有限公司
高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
報名電話：(07)815-0988轉219



1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾然如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
動腦世界 智冠科技股份有限公司



劉備
傳
智冠科技股份有限公司
兵力最弱
您將



軟體世界 智冠科技股份有限公司代理發行
江東之虎 孫權
三國風雲之
風雲變色
WIN 95
資料片
真實的戰場
鮮活的人物
將戰爭之藝術與樂趣
盡情表現的三國即時戰略遊戲
誰才是最後的王者？
●值得挑戰的人工智慧。
●更人性化的操作介面。
●加入50場戰役資料。
●遊戲內建地圖編輯器。
21 世紀縱橫股份有限公司
本遊戲資料片需搭配三國風雲主程式進行


千古英雄一掬淚，
風沙難掩忠臣血！
遊戲特色
大宋英豪
岳飛傳



GODZILLA

酷斯拉

尺寸大小 絕對有差別



LD特別版

VCD精裝版

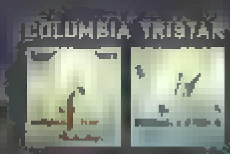
DVD特別版

11月3日

酷斯拉 重現江湖



TRI STAR

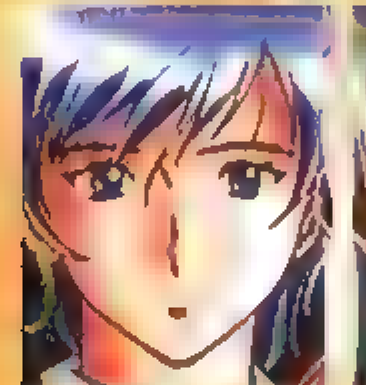


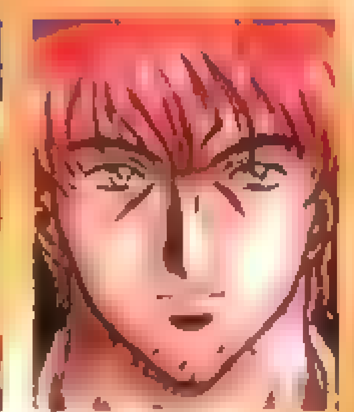



經歷每一秒的冒險
感受每一分的熱情
目擊每一刻的勇氣
TITANIC
鐵達尼號VCD/LD深情啓航
影音光碟 VCD
全銀幕版，全套三片裝，建議售價688元
鐳射影碟 LD
寬銀幕版，杜比數位 THX立體音效，全套二片四面裝，建議售價1,888元
原裝進口美版影碟（附中文字幕）及國際中文版十月發行
鐵達尼號LD/VCD幸運船票對號碼，試手氣，得好禮
以盒內幸運船票之流水號對中幸運數字者，克拉美鑽，影色透明CD隨身聽，咖啡杯組，海洋之心
精美好禮，等你拿！再抽出150對幸運戀人參加鐵達尼號晚宴，共渡世紀末最後的情人節！
（詳情請看盒內說明）
得利影視股份有限公司


Erste Verwirklichung
Amaranth 3D
亞瑪蘭斯
中文版
WINDOWS 95/98
全台第一套首見含MMX技術指令集的
3D POLYGON動作角色扮演遊戲！
Es war einmal
Fremdes,
genannt
der held...
doch, es ist
irgendwo.
Darum,
Schicksal
das ihn zu
die
fortdaue
das
zwinge
FUGA SYSTEM研發
FUGA SYSTEM
中文版製作發行:GAME BOX CO.,LTD.

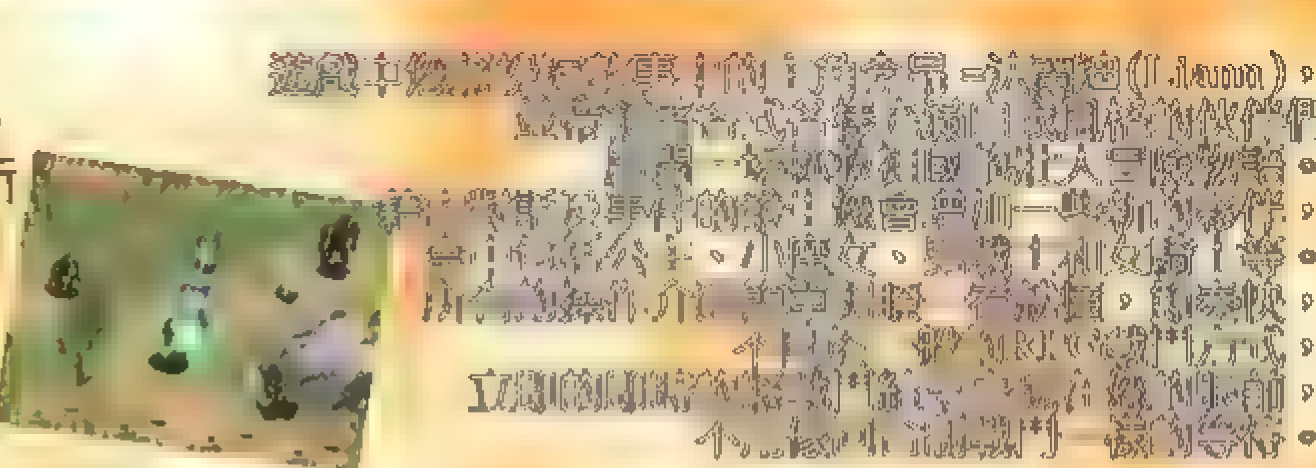
亞瑪蘭斯系列究極ARPG大作!!



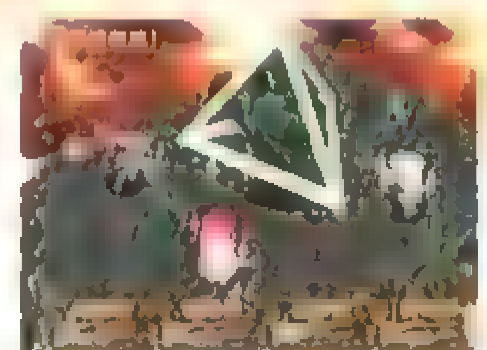





故事的背景是採中古歐洲風格路線，
畫面上的平面角色及動態的立體戰鬥畫面，
十分的生動。整個世界地圖都高自由度進行
而且是全3D的哦！
此外更增加了MMX技術的57個指令集，
讓妳的畫面更流暢，3D更3D，
算是一款妳不得不試的動作RPG，
而且只需用滑鼠就可以操作哦！



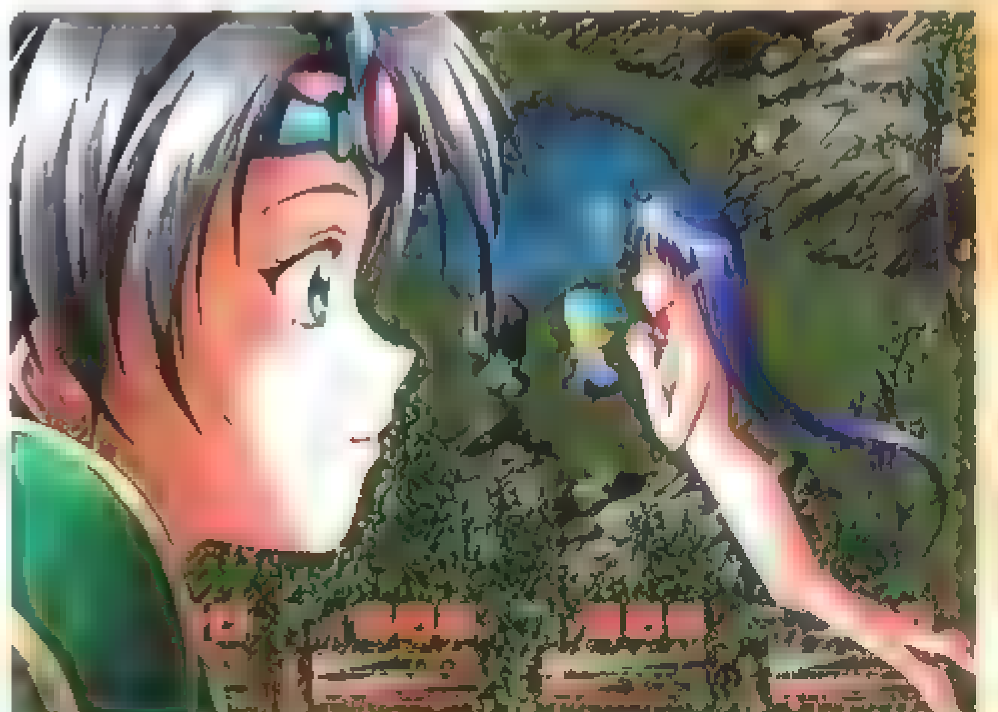
全場景及戰鬥3D表現支援市面上所有3D加速卡哦！





里昂＝法蘭迪
主人翁 18歲 181CM 80KG
在史汀羅培公主面前突然出現的青年，解開誤會之後被授命救出修特魯拉王國長公主，因此展開一段奇異旅程。

史汀羅培＝史特拉
修特魯拉王國二公主
為了救出被擄走的姊姊，展開了一段奇幻般的旅行。冷靜而深謀遠慮的性格，極具王者之風是修特魯拉王國的預備王儲的不二人選。

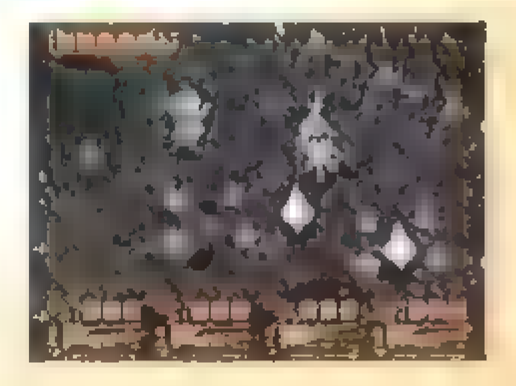
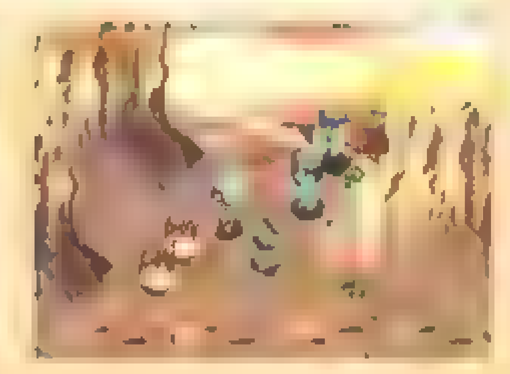



叮玲＝普羅
魔法師 13歲 147CM 39KG
迷一般的少女，在亞瑪蘭斯開著的山丘上等候主角一行人的到來，強力的恢復系魔法對於團隊有很大的幫助。



艾倫斯特＝特烈斯
盜賊首領 34歲 196CM 98KG
在旅途當中加入的夥伴，是個豪氣干雲口直心快的俠義漢子。

格斯達＝修特姆
民間士兵 19歲 174CM 64KG
冷靜解見識廣博的低階層民間士兵，有懷才不遇之愁，在旅途中加入主角等一行人的行列。


艾菲爾
禁衛軍隊長 23歲 168CM 56KG
忠誠美麗的禁衛隊長，在整個複雜的故事當中有舉足輕重的地位，在旅途開始後便加入行列。

配備需求：
機種 PENTIUM 100 MHZ以上(建議MMX 166 MHZ以上)
記憶體 16MB(建議32MB以上)
顯示卡 VGA 相容卡640 * 480 High Color (16 bit35536色)
音效卡 PCM音源
CD ROM 4X(建議8X以上)
作業系統平台． IBM 100% 相容 PC / Microsoft WINDOWS95 98
操作界面： 鍵盤及滑鼠
顯示畫質： 640 * 480 High Color (16 bit35536色)

Amaranth 3D



豪華2CD裝
FOR WINDOWS 95 CD-ROM
全程語音
RPG
武俠RPG
適用WIN98
新型古裝角色扮演遊戲
讓你一睹
韋小寶的機靈古怪
的絕世武功
建寧公主的專橫刁蠻
馮熙範的陰險狡詐
全遊戲高解析度
並採15度遊戲場景
可愛Q版移動人物
絕倫精美戰鬥畫面
以幽默的對白進行遊戲
讓您一玩再玩愛不釋手
說不完的超強賣點
仍需您親自來品嚐
鹿鼎記2
歡樂盒角色扮演系列之一
驚奇登場
鹿鼎記-2 神龍教
耗時2年，歡樂盒歷史鉅作
第一套適用於WIN98古裝武俠RPG
神龍教
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆
ROYAL TRAMP 2 COMPUTER PROGRAM — GAME BOX COMPANY LTD ALL RIGHTS RESERVED USED UNDER AUTHORIZATION
ROYAL TRAMP 2 IS A TRADEMARK OF WIN'S MOVIE PRODUCTION AND ... CO THE GAME BOX LOGO IS TRADEMARK OF GAME BOX COMPANY LTD
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD
夢想 感動 盡在 歡樂盒
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒網站
GAME BOX WEB
www.gamebox.com.tw



一場野蠻的生存遊戲又再度引爆！
洪荒時代
STONE AXE
SEARCH FOR ELYSIUM
WINDOWS 95
故事背景
GAME BOX
GAME BOX WEB
www.gamebox.com.tw
GAME BOX CO. LTD 歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒 夢想 感動 盡在
© LG SOFT CO.,LTD/ GAME BOX Co., Ltd. All Rights Reserved.

「官能教習」的導火線

日本 TETRATECH

教育實習

windows 95 / dos





故事背景

再加上福利社裡的奇怪叔叔

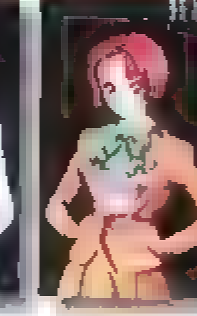
OH!YES!!







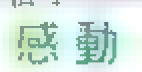















魔域傳說
永恆之書
SORCERIAN
forever
中文版
WINDOWS 95
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD
Falcom
GAME BOX CO.,LTD
歡樂 感動 盡在 歡樂盒
GAME BOX
GAME BOX WEB
www.gamebox.com.tw



武士魂
適者生存
今年度最佳的即時戰略遊戲
兵分三路爭霸，以即時戰略形式表現適者生存的殘酷
超過 30 關以上的單人任務
65 種不同的兵種在海陸空交互纏鬥
可升級式的武器及建築升級系統
四季分明的真實戰場設計
武器選擇得宜，讓您在逆境中轉敗為勝
任務模式中 50 幅全新地圖，是戰略迷的最佳挑戰
遊戲支援網路，區域連線對戰
SYSTEM REQUIREMENTS
Windows 95° Pentium75MHz or Higher
16MB RAM or Higher Direct X 5.0support
45MB Hard Disk Space Over 14,400 BPS Modem (LAN)
Four-Speed CD-ROM Driver
95-Compatible Sound Card &Mouse
TRiGGER













Harmonian Tales 之 劍龍傳

禁斷的魔法與奇怪的氣息打開了300年前惡靈的大門...

- 未知的魔法大陸哈摩尼亞到底有什麼秘密？
- 凱爾為何被召喚至神秘哈摩尼亞大陸？
- 艾迪在尋找的隱密之地是在何方？
- 俄斯的行徑為何如此的可疑？他是否掌握著精靈的秘密？

CD SOFT International

Taiwan Tel:02-27565833 Fax:02-27565862 Service:080-038049 Homepage:http://www.cdsoft.net

Singapore.Malaysia.China.HongKong.Macau.Japan.USA.Thailand.Philipine.Australia








S-RPG 全新中文版！

今秋最炫的 S-RPG

●厚達 132 頁的中文說明書，直逼 攻略本

●簡易的操作系統，球形的大陸結構，炫麗五光十色的魔法表現

故事連載：歡迎上網觀看最精彩的故事劇情

gamespot.infopro.com.tw

SYSTEM REQUIREMENT

Window 95 (direct X5.0)
Pentium 90.16MB RAM
Video card:Super VGA
Sound card Sound blaster
Keyboard,Mourse,gamepad(6 keys)

